霍克的传奇
《龙世纪II》首度揭秘

科隆，全欧洲的节日
2010年gamescom展会亲历

10月中
本期零售价
￥10



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第346期

大众软件®

与娱乐的第 择



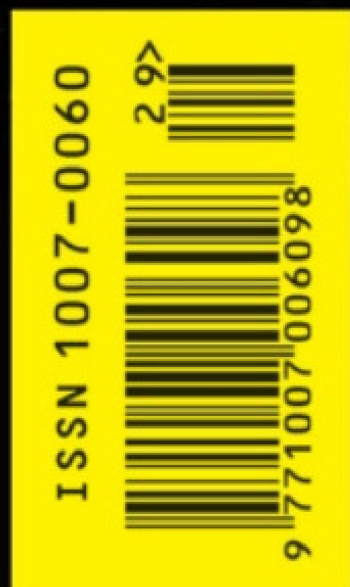
韩庚
游戏代言人：韩庚

3D大场面 就玩天下贰

天下贰年度资料片幻龙诀9月28日傲世公测

网易3D精品/绿色免费/轻松上手/多元PK/玄幻飞行/中华副本

游戏光盘免费送，电话 400-6281-126


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

特稿：设计游戏，你也可以！

网游专题：《传奇》的传奇+科隆游戏展的欧美新网游



本期攻城略地
骑马与砍杀——战团



责编手记

“回老家需要经历一个距离北京只需要2.5小时飞行距离的航线，但这条线路的机票全年不打折，被一个秉承着‘爱坐坐，不坐滚’的经营理念的航空公司把持着。”

这个月我唯一值得写的事情，就是趁着举办“人生大事”的机会回了一趟“老家”（张帆听到这几个字会条件反射一般地大喊：“回～唐～山～”其中的波浪线代表他纯熟的唐山音）。这个老家之所以带着引号，是因为我现在所谓的老家并不是父母亲和我的祖籍，我的真正老家在我父母亲以前的居住地，我很小的时候也住在那里。后来我就随着我的父母亲搬家了，后来我在3个地方读完了小学，在两个地方读完了初中，幸好高中从头到尾读完了——因为高中时我没有被开除过（小明斯基：这并不可笑嘛）！

好吧，接着说回老家。回老家需要经历一个距离北京只需要2.5小时飞行距离的航线，但这条线路的机票全年不打折，被一个秉承着“爱坐坐，不坐滚”的经营理念的航空公司把持着，从机场回到市区短短十几公里的路程还要忍受60块钱的打车费；否则就只有乘坐火车，在高铁修起来之前，这趟火车旅行单程就需要32个小时。不过这样令人不快的旅途并非没有收获，我有机会从家里去了一趟几百公里外的另一个城市——敦煌，1992～1994年，我在那里生活了两年半，读完了初中。

敦煌即便在今天看来，也是个极小的城市，坐落在库姆塔格沙漠的边缘，四面被沙漠和戈壁所包围。但无论你何时前去那里，只要在一片黄色的地平线上看到连片的树木和庄稼，便距离市区不太远了。这个城市曾经因为身处丝绸之路必经之路而极度繁荣，今天则是一个因为旅游业而极度富足的绿洲城市。

城市的规模在今天看来并没有明显的扩大迹象，只是一些“御景”和“豪庭”占据了原本街面上低矮的平房，让我找到小时候的游戏厅去缅怀一番的机会也没有。比起我上初中那会儿，城市里又兴建了大量的宾馆和酒店，但即使这样，据说在夏季里还是很难订到房间。

在短暂的敦煌游里我还去了一趟自己的学校。16年没有重新来过这里，当年我拍下毕业照的地方已经连一砖一瓦都看不到了。原来那一片宽敞和结实的平房已经被楼房取代，唯一能够识别的只有院子中央的一棵老榆树，但我还是见到了很多以前的老师。

我的语文老师，也是我的班主任，毛笔字写得极好，当我看到他的时候，他恰好保持着悬腕状态在进行创作，我看了一眼，人家刚写了“小强”的“强”字的半边，就被我的贸然来访打断了……

我的英语老师自嘲地说，自己比以前发福了，其实我只注意到他的头发越来越稀疏，真是岁月无情。

我的数学老师，见第一面的时候我们互相都没有认出来。嗯，我想，大概是因为他以前“体罚”学生的手段过于“触目惊心”吧……

总之，我见到了一些熟人，虽然有些老师退休了，有些老师“转职”了，还有的老师我实在想不起他的名字，也就没有好意思再去打搅他们……

总之，我时隔20年又去了一次莫高窟，去了一次鸣沙山和月牙泉，我认为比起京郊的某个度假村或农家乐，这才是你人生里一定要去一次的地方。

最后开始伟大的“责编大家谈”环节。当我回到北京，告诉我的同事们这个看老师的故事时，他们每个人都说了一句最想向自己的老师说的话——

地穴领主：当年在诸位老师监督下频繁锻炼的写检讨锻炼出的技巧如今终于在每个月必然会发生的拖稿之后派上了用场，感谢老师们的良苦用心啊……

小明斯基：随着我对自身的了解日渐深刻，现在我终于明白您当初为什么那么讨厌我了，真是抱歉啊，给您带来了不好的回忆！

蓝星和老编（齐声）：哼哼，别忘了我们当年都是老师……

Merlin Pinkstaff
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：

大众软件
电脑应用与娱乐的第一选择

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年10月08日
定　　价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏
@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美时空

CONTENTS
本期目录



P48重点推荐
霍克的传奇——龙世纪II

P30 在线争锋重点推荐
科隆电玩展网游一瞥

这次科隆电玩展网游部分留下的印象就是“什么都在网游化”。《卡拉狄加》网络化了，《帝国时代》网络化了，《火炬之光》网络化了，《铁血联盟》网络化了……

P39 评游析道重点推荐
阿拉德“消费”冒险团

DNF从一开始就没打算讨好那些遗老遗少，这款成品诞生于2005年、标准分辨率为640×480的游戏，就这么成为了与体积完全不符的实力惊人的吸金机器。

P154 评游析道重点推荐
一步登天的未来畅想

在科学理论和材料学突飞猛进，尤其是载人飞行器已经深入太空的今天，通天塔这一构想是否可行？科幻作家们对巴别塔的未来畅想已经有了眉目。



主机版可能不会在2016年之前发售。

——在Gamescom 2010的问答环节现场，作为《暗黑破坏神Ⅲ》主设计师的Jay Wilson立场坚定地表示：《暗黑破坏神Ⅲ》到目前为止还没有主机版本的开发计划，接着还颇为值得玩味地补充上了这么一句……对这句话可以有很多种理解方式，最不乐观的那种是：游戏的PC版可能也会跳票到这个时候……嘿，打算玩到《暗黑破坏神Ⅲ》的玩家们，你们买好方舟的船票了吗？

只要玩过这个游戏，你肯定会想尝试一下它的多人模式的。

——《植物大战僵尸》登陆XBLA（Xbox LIVE Arcade），这款在各平台都大获成功的作品此次登陆Xbox 360平台不只是简单的移植，而是在保留原有内容的基础上增加了大量的全新内容，包括全新的小游戏模式和全球分数排行榜——以及超级棒的多人模式！新增的多人内容包括合作和对抗两种模式，除了可以合作对抗僵尸大潮的袭击之外，两位玩家还可以在对抗模式下分别扮演植物和僵尸两方斗智斗勇。IGN给予这款不是简单炒冷饭的作品很高的评价，更是在优秀的多人模式带来的好感加成下打了9分的高分。



尽管这个项目随着3D Realms的解散而支离破碎，但Gearbox有能力将这些碎片拼合成一个完整的游戏——这个游戏将成为它应当成为的模样。



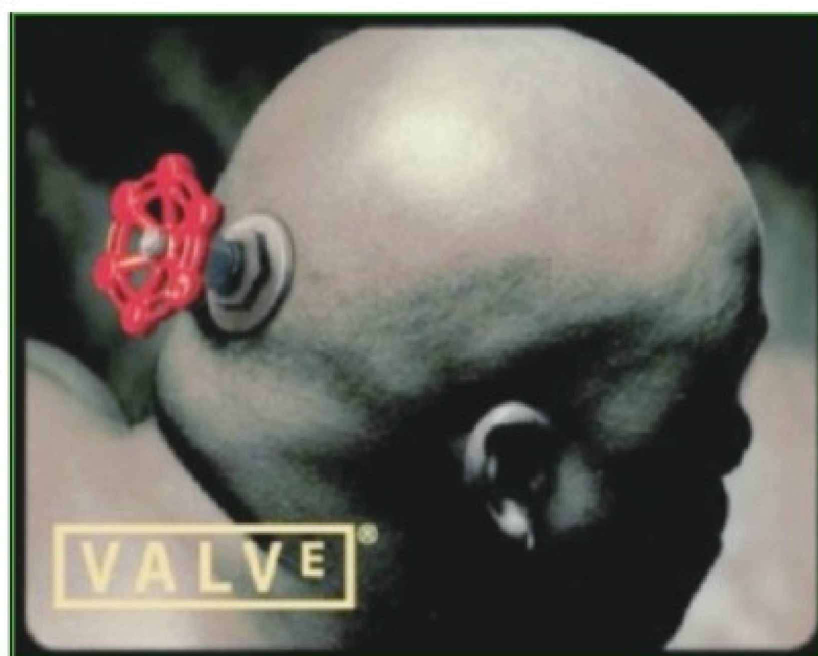


——Gearbox的老总Randy Pitchford曾是3D Realms的一员，并且参与过“毁灭公爵”系列的开发工作，他在《永远的毁灭公爵》项目开始之前离开了3D Realms，但是一直珍藏着《毁灭公爵》的主题T恤，十余年过去后，Gearbox因《边境之地》的热卖和好评而名利双收，3D Realms却被《永远的毁灭公爵》的诅咒拖累至死，但春风得意的Pitchford并未忘记年轻时与毁灭公爵的这段“旧情”，他从中斡旋并出资接管了整个项目和项目开发团队，穿着《毁灭公爵》的T恤，带着《永远的毁灭公爵》的Demo出现在了西雅图PAX游戏展现场，成为了整个游戏界关注的焦点，并以豪言壮语表达了对这个游戏的信心——这可真燃啊！希望他能够击碎《永远的毁灭公爵》的无尽跳票神话。

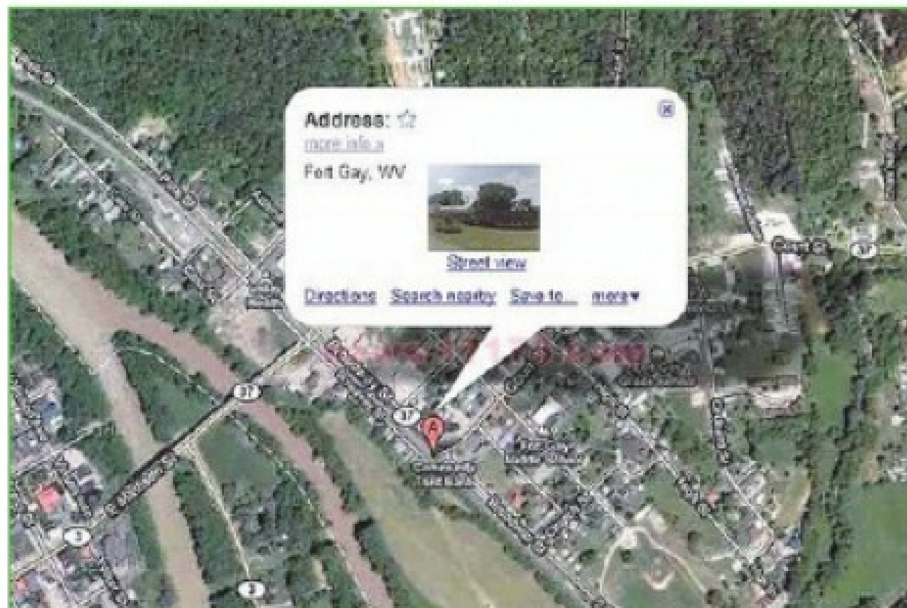
Xbox LIVE简直是一场列车脱轨级的事故，微软必须做出改变。

——Valve的老板，Gabe Newell，在今年的E3上因为Steam获准登陆PSN而投身索尼阵营，一向口无遮拦的他立刻就对微软的Xbox LIVE展开了激烈的攻击。微软一直严格限制游戏开发者在Xbox LIVE上为玩家提供免费升级和免费下载的次数，这直接导致Xbox 360版的《军团要塞2》玩家无法像其他版本的玩家一样享有及时且免费的升级服务。Gabe Newell在对Xbox LIVE进行批评的同时也没忘了赞扬自己的新盟友——索尼的PSN是多么多么先进且贴心，虽然微软的策略确实不厚道，但Gabe Newell是否是“醉翁之意不在酒”，是否只是因为想让Steam登陆Xbox LIVE平台却遭到拒绝而表示不满，这些在局外人眼中看来都是相当可疑的。





我让他Google一下25514，这是我们小镇的邮政编码！



——这也许是2010年游戏圈内最有趣的笑话之一：美国西弗吉尼亚州小镇盖伊堡（Fort Gay）的居民Josh Moore在Xbox LIVE的账户的注册信息中填写了自己的真实住址，却因此被微软的员工以"违反Xbox LIVE的服务条款"为由封禁了账号，因为"Gay"这个单词通常被用于指"男同性恋者"，微软认为这个地名构成了某种"粗俗的诽谤"，双方沟通无果，微软只是强硬地警告Josh Moore如果继续输入"Fort Gay"这一信息，就将被注销Xbox LIVE的账户并清空已经预先缴纳的会员费用，这个令人啼笑皆非的事件最后被捅到了西弗吉尼亚州的WSAZ电视台，连盖伊堡的镇长也被卷了进来。他们表示微软听不进去任何解释，就算把邮政编码摆到他们面前，他们也不肯接受这是个真正的地名这个事实，"他们甚至不愿意说出'Gay'这个单词，气死我了！这毕竟是我们镇子的名字啊！"盖伊堡镇长David Thompson如是说。

《植物大战僵尸》里面的"樱桃炸弹"不是樱桃！



——是的，《植物大战僵尸》中的"樱桃炸弹（Cherry Bomb）"并不是樱桃（Cherry），它的全称应该是"Cherry Bomb Pepper"，是一种外形与樱桃相似的辣椒，而且作为辣椒，味道相当可以……我当初玩的时候也曾纳闷过为什么这种大杀器会以樱桃为原型，原来如此……

可笑！等到没人玩《地牢围攻Ⅲ》了，也没人能玩到《暗黑破坏神Ⅲ》！



——《地牢围攻Ⅲ》继场景概念图后又公布了预告片，视频中的游戏画面和人物技能动作皆表现不俗，于是与《暗黑破坏神》系列同样以打怪、练级、穿装备、刷刷刷为核心内容的这系列游戏的新作立刻被当成了《暗黑破坏神Ⅲ》的假想敌，但是，不要紧，正如这位玩家所说的，暴雪跳票的时间也许足以让玩家淡忘一切了……



8点~15点，0.33元/小时；15点~23点，0.5元/小时，通宵（23点半~次日7点）2元。暂时没有包月业务，要租号的请提前联系咨询。每次最低消费1元。

——这是我见过的最扭曲的收费项目：出租《星际争霸Ⅱ》台服战网账号。游戏处于beta测试阶段时，在一号难求的情况下，租别人的账号解馋还可以理解，但问题是在beta结束，游戏正式发售后，这个出租业务还在继续，而且仍然有顾客光顾……喂，真心喜欢这么想玩的话，还是买一个吧！



对不起，我不知道该用怎样的表情面对这个游戏……

——从模拟壁炉到模拟婴儿，Wii在猎奇的道路上越走越远……"Baby Sitter Mama"将于12月登陆Wii，售价6090日元，同捆外设为一个婴儿模样的布娃娃。玩家需要将Wii的控制器放入婴儿布偶内部再进行游戏，通过Wii的标准控制器实现给婴儿喂奶、逗婴儿玩等动作，控制器的扬声器还会传出"逼真"的婴儿哭声……好吧，只有一个问题：你敢玩吗……

Sony真的认为这玩意可以增加PS Move的销量吗?

——PS Move在首发时一并公布了产品"吉祥物"的形象：两个身穿紧身衣，头部是PS Move顶端的"灯泡"的……人。gamesradar.com对这个形象是这么调侃的：如果我们生活在一个每个人都穿着紧身衣，脖子上顶着会发光的高尔夫球——而且还试图向我们兜售Sony产品的国家，我们肯定会被吓得闭门不出的。是的，作为吉祥物，这个形象也未免太猎奇了！





PC Gamer


VGChartz.com



IGN.com


joystiq.com



Geekosystem.com

PC Gamer
最理想的游戏
2010.09

本期PC Gamer请到了2010独立游戏节大奖作品《摩纳哥》（Monaco）的开发者Andy Schatz，他在专栏中发表了对自己理想中的游戏的看法。

尽管还达不到米开朗基罗雕像的美感或是《公民凯恩》给予观众的观影体验的那种高度，但游戏离真正的艺术已经很接近了，现在的问题是：一个真正达到艺术高度的游戏会是什么样子的?

毫无疑问，这样的游戏只会出现在PC上。因为家用机的游戏发行商不会为一个流程很短且类型古怪的作品承担风险，而且，这样的游戏一定会有极为独特的操作方式——上下左右ABXY的手柄难以实现这些。

这样的游戏不会要求我们“扮演别人”。传统的第一人称游戏就像是让玩家体验卡夫卡的《变形记》——用陌生的身体熟悉怪诞的世界。一个理想的游戏应该是主题、概念、世界的延伸——而玩家并不存在于其中。《时空穿梭》与此相当接近：在舞台上表演的是GLaDOS，而玩家的角色是不可见的。

这样的游戏应该是短小精悍的，就像《看不见的城市》那样。也许游戏流程只有短短的三个小时，和卡尔维诺那本薄薄的旅行日志一样短暂。但每一页都通往一个异世界，每一个段落都像一首诗。能被称为是艺术的游戏不会让玩家枯燥地消磨时光。

这样的游戏不会是传统RPG或射击游戏，你不会在上面看到《星际争霸》或者《街霸》的影子——它不会要求玩家锻炼一套与现实无关的操作技巧。这样的游戏会充满令人回味无穷的体验，也会有让人发出“哇哦”惊叹的场景。而当让你“哇哦”的场景消失时候，不用担心，因为这时游戏也该结束了。

VGChartz.com
《永远的毁灭公爵》重出江湖
2010.09.06

我们居然在西雅图的PAX（Penny Arcade Expo）游戏展上看到了活着的毁灭公爵——是的，我们玩到这个游戏了。因《边境之地》而名利双收的Gearbox几乎雇下了整个因工作室解散而下岗待业的《永远的毁灭公爵》开发团队，并强迫那些懒汉妥妥儿地把游戏做出来——而不是继续放出什么故弄玄虚的截图和视频。

Gearbox表示游戏将于2011年面市，至于他们是否有能力用一年时间击碎毁灭公爵的跳票神话，我们只能拭目以待了……

IGN.com
Zynga漫天撒钞宣传《黑手党战争》
2010.08.20

如果你碰巧住在旧金山，一定会注意到最近旧金山的人行道周围都贴上了一种特殊的装饰品，那就是——美元。这是Zynga为宣传《黑手党战争——拉斯维加斯》想到的新点子。这些每张面值为25000美元美钞当然是假的，是印了游戏网址和二维码的公司宣传品。

这些“钞票”当然引起了旧金山的环卫部门的不满，影响市容的宣传手段很可能会为Zynga惹上官司。

joystiq.com
《模拟人生3》新增“模拟海盗”
2010.08.20

在最新的《模拟人生3》名为“巴纳克尔湾（Barnacle Bay）”的DLC中，玩家们将有机会扮演或参观海盗的生活。是成为一个脏兮兮的为烈酒和财宝而生的家伙，还是穿着体面地来这里度假，一切取决于玩家的选择。这次的新增内容包括7种海盗主题的服装、饰品和房屋主题，以及一个海盗的小岛。EA表示这部资料片中会出现“近两打”的新道具。

Geekosystem.com
《时空穿梭》走入大学课堂
2010.08.24

瓦贝希学院学院的教授Michael Abbott表示，通关《时空穿梭》将成为他所在学校一门新生必修课的重要组成部分。

开设这门必修课是为了让新生们开始思考诸如“我们如何理解自我、理解人类之间的关系，理解整个世界”这样的问题。Michael Abbott认为《Portal》在表现人类内心想法和外部行为的矛盾这点上做的相当成功。学生们被要求去通关这款游戏，并且在课堂上以15人一组的形式进行小组讨论。

■原文：1UP.com 翻译 亚勒

怎样的游戏最值得一玩?

"游戏究竟能不能算艺术"关于这个话题的争论从没消停过。怎样的游戏才能让非玩家也称赞不已？游戏和其他娱乐方式相比独特性在哪里？一个无法被电影、音乐、书本等艺术形式复制的游戏，必须具有怎样的素质？我们将其总结为"交互性叙事""代入感"以及"纯粹的游戏性"。

交互性叙事

从原始人在洞穴里画狩猎图开始，叙事就一直是艺术不可或缺的一部分。电影、书本和戏剧中叙事的重要性自不待言，而歌曲，绘画和雕塑也一直用隐蔽的方式诉说它们自己的故事。一般来说，游戏注重的是画面以及玩家互动，叙事一直被放到次要位置。这方面的极端例子有《吃豆人》（一个没有五官的黄色大脸在怪物迷宫中靠吃豆生存的游戏）；《俄罗斯方块》（叙事什么的就是零）；还有马里奥系列（胖大叔在蘑菇上跳来跳去，在规定时间内到达城堡）。虽然这些游戏都自有故事背景，但它们和游戏想要带给玩家的东西基本没什么关系。这些游戏关注的是如何通过声光影的配合让玩家放不下手柄，关注的是游戏中的关卡和挑战，关注的是游戏性本身。

但你不能否认，游戏也能做到很棒的叙事，而且游戏本身的特质——能让玩家选择自己的路——能很好的弥补它们在故事上的缺憾。

在叙事方面，有时候游戏会不自觉向其他艺术形式靠拢。作为一名狂热的电影爱好者，小岛秀夫就在《合金装备》中加入了经典的电影式画面和对话。在交互叙事这方面，《现代战争》和《半条命》选择了不同的表达方式。在《半条命》系列里，所有的视角变换都围绕弗里曼一个人展开，从头到尾你都是弗里曼。而《现代战争》则分出章节，玩家需要扮演不同角色完成游戏。《半条命》让玩家们能完美代入弗里曼这个角色，《现代战争》则通过多角色体验，营造出更细腻更深刻的整体氛围。

代入感

"让玩家玩到欲罢不能"算是游戏独有的特色之一，当然其他娱乐方式也不遗余力希望做到让受众沉迷其中。立体声、全景电影、还有最新的3D画面和杜比7.1音效，都是发行商们为了让你能好好坐在电视/电影屏幕/音响前弄出来的玩意。而游戏为了让人们沉迷其中，靠的却是其本身的特质，因为玩家"玩"游戏的过程就是沉迷并且将自己代入游戏的过程。

以PSN上的《花》（Flower）为例，在这款游戏里，玩家能控制风，让花在乡村和城市中飘来飘去。这个游戏以其美丽的画面和独特设计让人放不下手柄，"游戏如同沐浴在微风中一般舒畅"。同样受青睐的还有"Rez"，"Rez"更注重的是声光效果配合给玩家带来的感官刺激，它与《花》带有同样的神韵。

《旺达与巨像》以及DICE的《镜之边缘》这两款游戏的3D效果极具特色，而且都很容易让玩家代入其中。《旺达与巨像》把玩家丢在一个广袤的世界里，给玩家一把剑和一匹马，还有和击败分散在世界各处巨像的使命。尽管《旺达与巨像》并非会让玩家想不断重复下去的那种游戏，但确实值得推荐——因为"游戏中那种若隐若现的孤独感真的很棒"。《镜之边缘》则相反，它需要玩家在游戏的"狭窄"环境中聚精会神地操纵人物，当玩家在屋顶和回廊之间自由穿行时，那第一人称的视角变换的爽利感只有在游戏中才能体会到。

游戏性

这是最虚无缥缈但也是最重要的指标，去掉那些让人血脉贲张或者心旷神怡的画面，去掉那些或隽永或犀利的台词，有多少游戏能让人们保持乐此不疲？当然，对有的游戏来说，对话和过场动画本就是游戏本身不可或缺的部分——《暴雨》这游戏如果没有剧情，会变成什么样？

对游戏来说，最重要的东西只有一个，那就是"有趣"。马里奥是个再简单不过的游戏，而也正是这点成就了它的伟大。极富创意的关卡设计让玩家们乐在其中，每一关都很容易上手，但要精通却又需要花不少时间。

说到底，这些只是抛砖引玉，我们建立的这些"标准"是为了引出读者们讨论的话题，怎样的游戏值得一玩？你的标准是什么？


一款游戏是否值得一玩，与画面是否简陋无关


在PS时代甚至更早的时候，《合金装备》就在努力向电影化发展



俄罗斯方块，这样的经典不只是"值得一玩"，简直就值得大玩特玩……


以在密集的弹幕中求生并赚取分数为主要内容的纵版射击游戏，和《超级马里奥》在"规则简单，难于精通"方面有着相同的乐趣


你喜欢传统的横版动作过关式的ACT恶魔城，还是《月下夜想曲》这样可以刷刷刷的ARPG?

■上海 西塞罗

Steam，你值得拥有

几乎没人会对CS（Counter Strike，反恐精英）感到陌生，但并不是所有人都了解这款奇迹般的游戏源自《半条命》的诸多Mod之一，而对创造这一奇迹的Valve有所了解的玩家，记住的大概只有《半条命》、《求生之路》或《时空穿梭》等传奇游戏，未必会熟悉Valve真正的划时代的大手笔作品——Steam，它不是游戏。

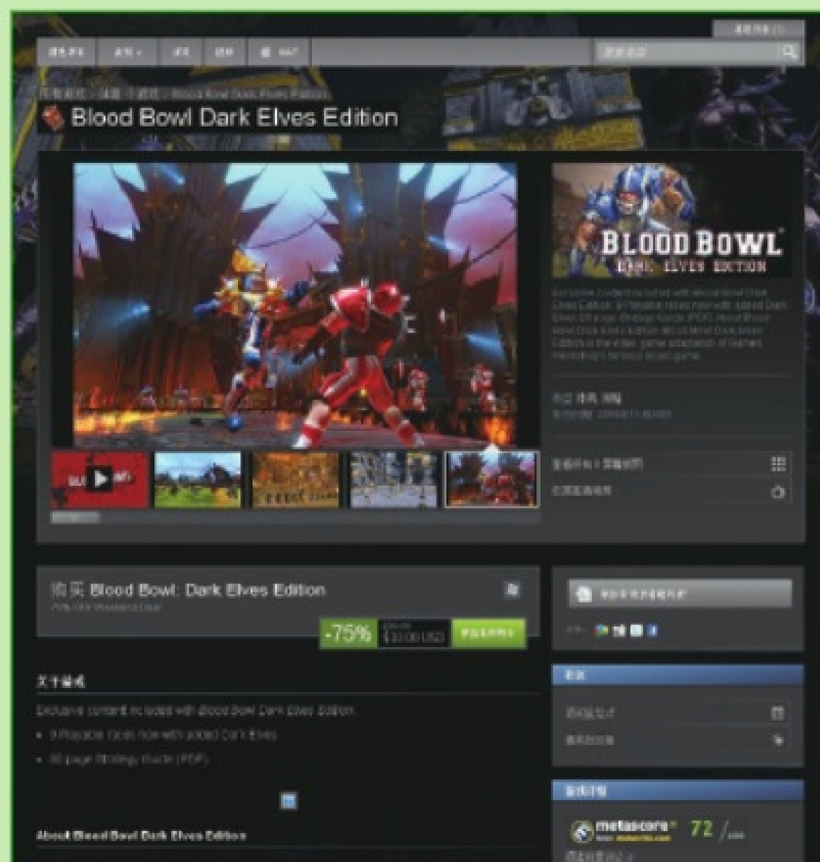
简而言之，Steam是由Valve创建的社区平台，集游戏销售、下载、联机对战、升级功能于一体。在与之类似的平台作品中，国内玩家最熟悉的可能是暴雪的战网和国内的浩方，但战网仅卖自家的东西，浩方只能提供社区和联机对战功能，而Steam却是兼容并蓄，无所不包。

Steam最早来源于《半条命》和CS的正版升级服务，那时这些对战游戏平台使用的是代理公司Sierra的平台“World Opponent Network”。玩家经常会因为游戏版本升级不能联机而骂娘，游戏卖的越火，骂娘的玩家就越多。Valve迫切想找一个能够让游戏自动下载补丁的途径，它最终决定推出一个自己的对战平台，它的雏形最早于Mod《胜利之日》推出，正式版则在2002年与CS1.6一起捆绑测试，随着Steam服务的日益完善，在2004年7月31日，Valve终于决定关掉老朽不堪的“World Opponent Network”，将玩家全部转向Steam。

与战网不同，Steam打一开始就要开放得多，从2002年规划期开始，Valve就张开双臂欢迎其他厂商加入。大厂商们多有自己的销售渠道，一开始并不对Steam感兴趣，只有Strategy First这样的二线发行商有所响应。不过Valve毫不介意，从约翰·卡马克开始，北美游戏界中多的是爱好者社团出身的“草莽英雄”，Valve以及麾下大将CS也不外如是。为了改进游戏下载方式，Valve还聘用了Bram Cohen——BiTtorrent之父，使得BT这种盗版传播方式能为Steam所用。同时，Valve还盯上了日益壮大的独立游戏市场，正好后者也苦于缺乏推广自己作品的渠道。除了销售别人的成品，Valve还以995美元的价格兜售自己的引擎，此举大大巩固了自己的Mod社区。

Steam索面对的第一场大考验就是Valve自己的当家大作《半条命2》，这是首款要求必须激活Steam才能进行的游戏。此举的好处是大大加强了Steam的普及，而伴生的黑历史则是Valve对玩家热情预料不足，热情的玩家让欧洲服务器瘫痪了5小时之久，其他地区的玩家也对慢如龟速的响应速度叫苦不迭。黑客们从不会放弃任何一个展现自己的舞台，许多玩家发现他们购买的CD-key已经被人使用了，却被Valve的客服告知至少需要两周才能解决问题——玩家们虽然满腹牢骚，却也无可奈何，好在《半条命2》本身素质过硬，再爱发牢骚的玩家也有沉迷游戏的一天。接下来，Valve又将《半条命》的那些对战Mod纷纷使用Source引擎重新制作，《反恐精英——Source》，《胜利之日——Source》这些作品虽然在欢迎程度上未必比得上原作，但和原作搭配半买半送地卖，倒也显得Valve颇具诚意。原作出色的对战模式再加上《红色管弦乐》这些后起之秀Mod，虽然开局磕磕绊绊，但Steam倒也慢慢步入了正轨。

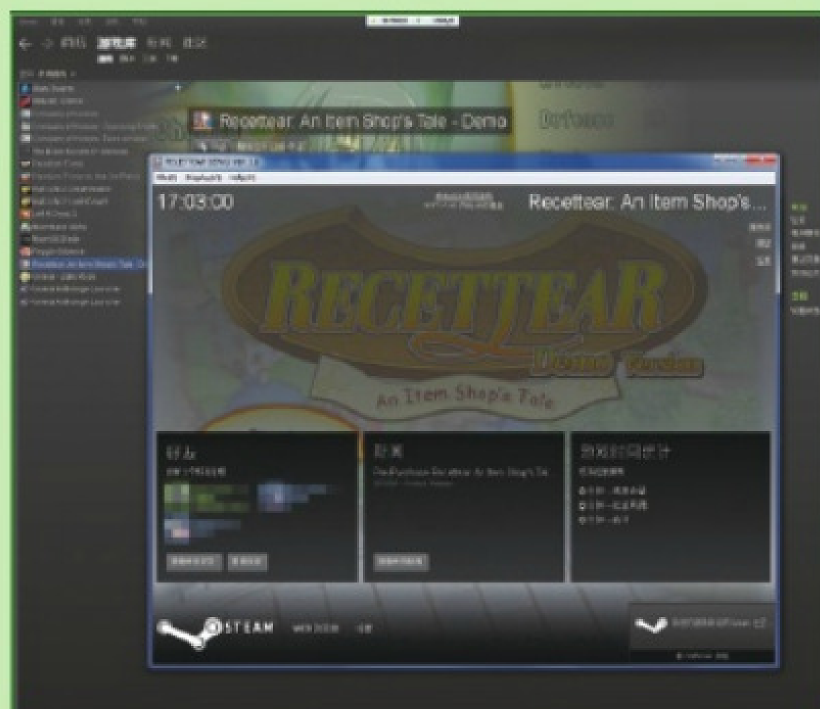
2007年5月底，Steam用户已经达到1300万人，大发行商们终于肯对其改变看法，Eidos、Capcom、id等巨头纷纷加入。随着“橙盒”的上市，更多的主流游戏发行商——Take2，EA等也加盟了Steam。看看现在Steam长长的加盟厂商列表，你就知道大部分主流游戏都能在Steam上买到了。搞定了PC平台之后，Steam急着往其他平台扩张，2010年，Valve一举拿下Mac平台和PlayStation3。其实苹果几年前就开始对Steam乱抛媚眼，无奈当时Valve眼光甚高，对Mac这个边缘化的乡下小姑娘横挑鼻子竖挑眼，讨要百万美元“赞助费”做嫁妆未果，而今Macbook的地位发生了翻天覆地的改变，Valve看到对方成了大户人家，赶忙派人送上花轿迎娶。Mac版本Steam的游戏能与PC玩家联机，而且玩家在Steam上只要购买了其中一个版本的游戏，另一个版本的游戏也将能免费下载。Steam和PS3的联合则更有戏剧性：一直以来Steam都是微软的坚定合作者，它的许多大作虽然有PS3版，但都是由主机版代理商EA自己找的厂商代工移植，画面比起由Valve自行操刀的Xbox 360版缩水不少。Valve很明确的摆出厚此薄彼的姿态，采访时一旦被问到这个问



每周的打折活动，游戏从40美元一下子降到10美元



Steam上有许多价格非常低廉的古旧大作和低成本小作



你在进行游戏时可以随时按shift+tab进入Steam社区浏览网页，和朋友聊天

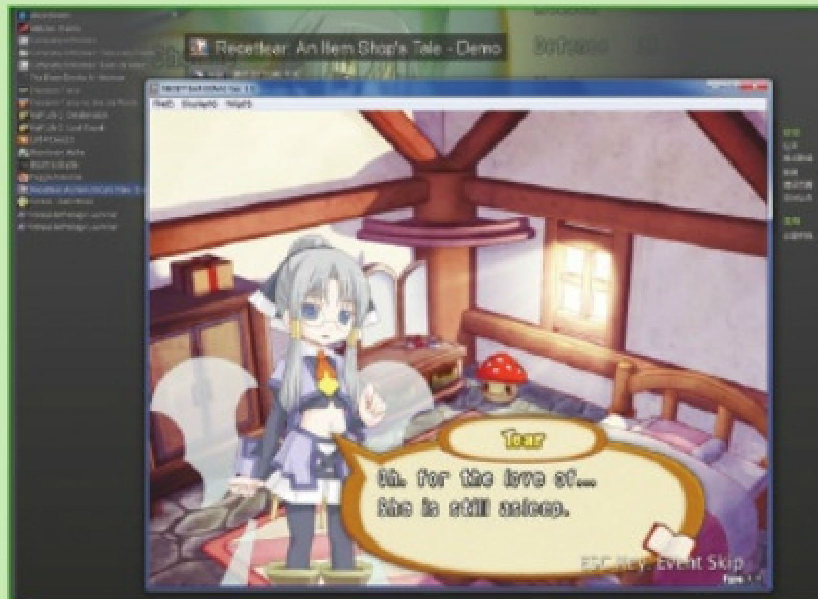
题，Valve千言万语都可以归结到四个字“你丫活该”。不过微软与索尼有根本性的不同，微软视Xbox的网络Xbox LIVE为自家墙下，绝不容他人染指，Steam不仅上不了XBLIVE，而且微软禁止第三方厂商长期为玩家提供免费升级补丁，Valve为了让Xbox 360玩家损失减到最少，只能将许多补丁捆绑销售，使得它的许多Xbox 360游戏版本更新严重滞后。反过来索尼只是把PSN看做自家的后花园，其他人想要搬几棵盆景增色，价钱谈妥一律好商量，今年E3上索尼最大的成果之一就是宣布Steam登陆PSN网络，Valve自此也跳转枪口，痛骂微软独裁君主式的作风。据说Steam还对免费的Linux平台磨刀霍霍，不过Linux的游戏市场实在不值一提，做平台容易维持难，也许Valve还要等些时日才能在这个平台上实现“一统江湖”。

Steam上除了相当方便的服务——联机匹配、自动更新、好友管理、最快买到最新推出的新作之外，还为老游戏和广大中小厂商提供了一条生机。对不少玩家而言，老游戏并不是没有重玩的价值，只是苦于行踪难觅，在Steam诞生之前，玩家只能跑去正版店和二手店里大海捞针，对发行商来说，老玩家的密度太低，发行再版游戏满足他们往往得不偿失，零售店也不愿意自己的货架上堆满的是乏人问津的老东西，就算厂商出货，他们也会优先挑选那些新游戏。放在以前，发行商只能任由二手游戏和盗版流通，放弃这部分玩家，但是通过Steam，这些老游戏可以继续发挥余热，为公司提供盈利，也为玩家提供了方便的购买渠道。国外PC游戏市场日益萎缩，在主机市场上千万级的《使命召唤》，在PC上可能仅能卖出十几万套，除了傲视群雄的暴雪，只要是稍微有点资历的，哪怕是俄国人，都争着往游戏机平台跳。但PC作为最为开放的平台，还有众多的中小厂商以及独立开发商在这个市场挣扎，Steam就成为了他们最好的舞台。其实PC有不少游戏如解谜类，开发投入不大，玩家数量不少但分布过散，和老游戏一样，得不到零售商的重视，这时成本低的网络销售平台就成为了他们最好的选择。通过Steam，小规模开发商还能把游戏卖到没有代理商的地区。所以在Steam上，我们能看到游戏类型百花齐放：既有各类大作，也有休闲小游戏，既有最新游戏，也有老得掉渣的Dos Game。不同类型的游戏可以满足不同兴趣的玩家，更能巩固Steam的地位。

当然，其他游戏厂商也不是傻瓜，许多厂商也有自己的在线销售平台，但做的始终不如Steam。Steam诞生时间早，拥有游戏多，而且始终重视为玩家提供贴心的服务。在Steam购买游戏有一套极为方便的流程：只要你有支持美元付费的信用卡，或是在Paypal有账号，就能像在淘宝一样随时随地购买。此外Steam还有各种各样的推广服务：对于自己旗下的游戏，他们特地为许多游戏增加了成就系统，还用新版本引擎将老游戏重新编译一遍，使得那些早期Source引擎游戏焕发出新的魅力；对第三方游戏，他们很细心的将许多游戏分系列、分公司打包，省去了玩家一个个搜罗的麻烦。不管你的游戏是不是Steam版，只要通过Steam客户端启动；就可以随时按Shift+Tab切换到Steam社区，随意浏览网页并和好友聊天。Steam更为著名的是那永不停止的优惠活动——游戏降价的最高幅度可达2~3折，还是加上资料片一同出售，这些价格甚至会比国内的正版游戏的定价都低。只要抓到机会，你大可以60元人民币收进《上古卷轴》，以100元出头购入《英雄连》外加全套资料片，以70元买到《霸主》。到了圣诞节档期更会有全线折扣，那时的打折范围只能用“乱花渐欲迷人眼”来形容了。而且Steam版的游戏升级服务都已经处理得妥妥的，只要插好网线，一切都会自动完成。

现在Steam其实已经来到了玩家的身边，不少玩家在夏天都沉迷的《异星虫群》（Alien Swarm），就是Steam上的免费游戏。目前国外越来越多的游戏厂商都通过Steam展开宣传攻势，例如《黑手党2》，《凯恩与林奇2》等作品的试玩版就是通过Steam发行。《使命召唤——现代战争2》和R.U.S.E也都通过Steam让玩家限时试玩。Steam从诞生起就没忘记过中国玩家，《半条命2》刚推出时，就有中国玩家跑去尝鲜，惊喜的发现居然有字正腔圆的普通话配音。如今Steam已在上海和北京等地安置了服务器，国内下载速度能达到2~300k，基本可以满足玩家的需要。

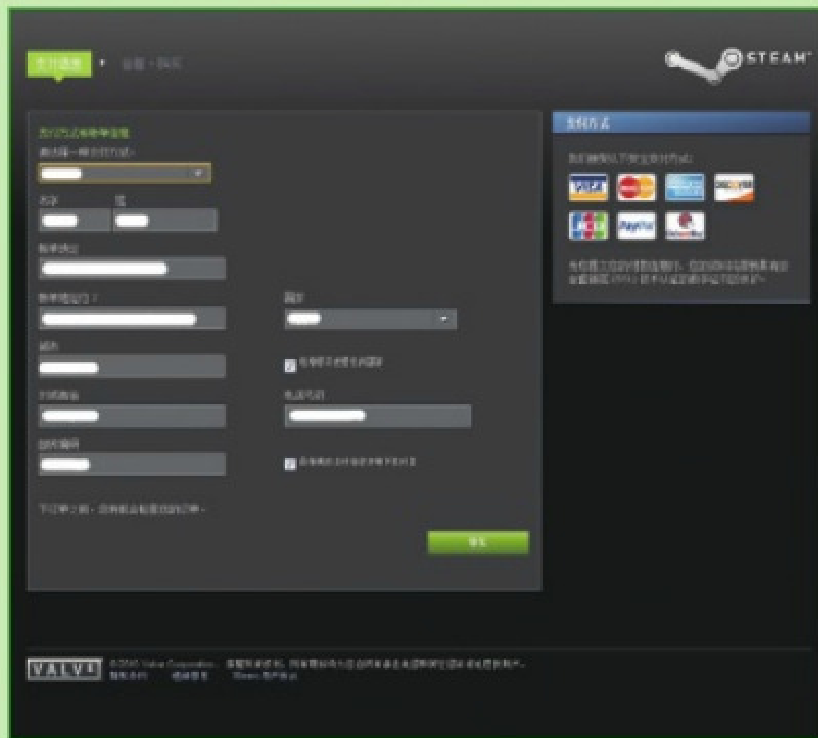
目前Steam在中国已经悄然拥有几十万用户，这个数字随着国人购买力上升还在继续扩大，如果你手上有那么几十块闲钱，厌倦了手动更新游戏、寻找新版本破解、玩家作弊、以及喜爱游戏的服务器不断减少，那倒不妨试试Steam，也许在上面你会有许多意外收获。至于具体的注册购买流程，本文就不加赘述，请玩家自己到http://bbs.steamcn.com/观看便是。



像Easygame station这样的著名日本同人游戏小组也开始进驻Steam



Steam上每周都有大量游戏上市



国内玩家可以方便的使用Paypal和Visa来选购



Steam的网店界面，独立游戏与商业大作并存

■本刊特约记者 十步（埃及苏哈纳港区报道）

并非轩辕剑——海和山的彼端

现在请诸君翻开世界地图，细细查看亚非交界，大家可以发现在两大板块的夹缝中有着一座小小的半岛，位置大概是在埃及的东北端，与以色列西部加沙走廊相连，形状有如一只打进裂缝间的楔子。这，就是本期载文要介绍的主题：西奈半岛。

在法老辖下的古埃及，其强盛期大约只持续到公元前6世纪，而后随着人类文化的发展和交通手段的进步，海洋和沙漠不再足以阻拦侵略者的觊觎——这些领土扩张爱好者们兴奋地发现：这地扼亚非两块大陆要冲的埃及，其矿藏之丰富足以维持十数万大军的武装，其物产之丰沛足以支持十数万大军的给养，而其面向地中海和红海的海岸线之宽阔、诸多不冻港条件之优良更便于源源不断地殖民和掠夺，于是乎埃及很快便沦为一块四战之地。从波斯、希腊、罗马到阿拉伯、奥斯曼，再到最强三寸钉拿破仑、船坚利炮日不落还有阿道夫小胡子，凡是稍有眼光的野心家都绝不会错过啃这肥肉一口的机会。

真好大一架茶几！上面摆满了“杯具”！

西奈半岛作为埃及国土中唯一属于亚洲的部分，由于其地理位置的特殊性，饱经战火沧桑，历遍风云际会。埃及法老图特摩斯三世和拉姆西斯二世野心勃勃远征亚洲走的是这里，古亚述、波斯和希腊人侵埃及走的也是这里，十字军VS阿拉伯穆斯林联军、拜占庭大军、奥斯曼土耳其帝国军称霸亚非走的还是这里，就是在二战后的近代，前后一共五次的中东战争中，有四次的主战场依然不负众望地选在这里！

中东战争的结果大家都知道，阿拉伯联军被以色列打得像狗一样，而埃及作为带头大哥在1956年和1967年两次丢掉西奈半岛，直到1982年才根据戴维营协议要回并保有至今（结合叶二娘两口子在少林寺的悲剧可见，做带头大哥也并不光是吃香喝辣嘛……）。西奈娘这多舛的命运，真当得上“我见犹怜”。

不过“多难兴邦”这话放到西奈娘的身上倒很是合适。今日的西奈半岛战场乱像已荡然无存，它那传奇般的历史内涵在和平年代立刻散发出强烈的魅力，吸引着各国游客前往观光，很快成为世界闻名的旅游胜地。现在这里开发出来的著名景区有巴列夫防线、摩西圣山，以及最富盛名、连续三年力压金字塔、卢科索、阿斯旺等而被评为埃及最佳旅游地的滨海小镇——沙姆沙伊赫。

当我坐在开罗飞往沙姆沙伊赫的航班上，从西向东飞入西奈半岛上空，凭窗俯瞰岛陆时，映入眼帘的是一片片寸草不生、荒凉贫瘠的火成岩山群，其表面岩脉虬结起伏宛若浮凸于肌肉的筋络，苍茫壮伟有如一尊尊长眠的泰坦。这些山石的色调或深黑、或褐黄，错落相间但又毫无过渡，就像是造物主作画时童心忽起随手打翻了调色盘。当我眼睁睁看着一股股风烟挟着沙尘从山谷间长驱直出、纷扬撒落时，虽然心里明明知道这是绝无可能，耳中却恍惚间仿佛听到了它们那传承自洪荒时代、数万年亘古未变的啸音。

在这片连绵不断的西奈山脉南部，坐落着全球宗教圣地摩西山——传说中摩西受“十诫”之地。摩西先知的地位不只被犹太教和基督教尊崇，也为伊斯兰教所承认（伊斯兰教称作穆萨），因此摩西山是圣经和古兰经中公认的圣迹。

在摩西山的半山腰，是建成至今有一千四百多年历史的希腊正教修道院——圣凯瑟琳修道院。这座修道院是公元4世纪时为了纪念亚历山大市（北部城市，毗邻地中海，埃及前首都）一位叫作凯瑟琳的姑娘而建造，她因为信仰基督教，反抗当地原始偶像崇拜而献身。修道院经过千年战火（其中一多半是宗教战争）而奇迹般未被摧毁，这神话般的历史无疑也让它变得更加神奇。

从远处看，修道院大致是一座依山而造的四方形城堡，似乎平平无奇，然而如果走进其中，游客们会惊讶地发现在院中还有着这样两个建筑：雅利克会堂——这是犹太教会堂；欧麦尔（阿慕尔）清真寺——伊斯兰教徒参拜真主之地……


西奈半岛


沙姆沙伊赫远景


夜瞰沙姆沙伊赫


圣凯瑟琳修道院

这简直就是匪夷所思！稍微对世界宗教史有点了解的人都知道这三家之间的恩怨纠葛别提有多复杂了，甚至不夸张的说，只要你玩过《文明》系列就能门儿清。可是在这里，一座基督教的修道院内，它们竟能和睦共处！对中国人来说，在这件事上所产生的兴趣可远远要比燃烧树丛什么的大多了。

今天，圣凯瑟琳修道院已经成为三教共同的胜地，也是三教和睦相处的典范。

再往山顶攀登，穿过拱状的告诫之门，可以通往埃及最高峰圣凯瑟琳峰。在海拔2637米的此处，是观赏日出的最佳地点。比起国内赫赫有名的峨眉金顶日出、黄山清凉台日出、庐山鄱湖日出等等，西奈山荒凉的景色当然要逊色几分，但拜埃及少雨气候所赐，这里几乎不会有辛辛苦苦爬上几千米却来个“情深深雨濛濛，多少楼台烟雨中”的呕血。所以如果将来哪位有幸到此一游，目睹日出壮观，那您就可以昂首挺胸，理直气壮，不带任何潜台词地大声说一句：

“今天天气……哈哈哈！”

离开山脉地带，再一路向南，直达半岛的最尖端，便到了全埃及最最值得期待，最不容错过的出门旅行，谈情说爱之圣地：沙姆沙伊赫（Sharm el Sheikh）。

如果有朋友看过上次我对苏伊士湾红海的介绍，那应该对那些沙滩、阳光和美女还有点印象吧？本来在鄙人以为，有那种程度的清波细沙再加正点辣妹就已经是海滨旅游之极致了，哪知去了沙姆沙伊赫，才知道自己是井底之蛙，见过的世面还少得很呐！

西奈半岛的西侧是苏伊士湾，东侧是亚喀巴湾，位于半岛尖端的沙姆沙伊赫就正好处在这两条黄金海岸的交汇，是一个非常整洁和幽雅的小镇。沙姆沙伊赫没有任何文物和古迹，是在上世纪80年代后期才靠人工开发起来的景点，完全靠灿烂的阳光、温软的沙滩和清可见底的海水来吸引游客。为了达到充分招徕各国游客的目的，这里的交通、治安和卫生状况强过开罗百倍不止。

以前埃及总统穆巴拉克的度假地是在亚历山大夏宫，近年来却渐渐喜欢到沙姆沙伊赫，更热衷于将这里作为国家门面来接待各国政要，比如克林顿小布什都是此地常客。我在一家叫做ChinaHouse的中餐馆门口发现了布莱尔就餐的留影，去年温总理访问埃及时，下榻的也是沙姆沙伊赫。

1999年巴以双方在沙姆沙伊赫签署了《沙姆沙伊赫备忘录》，就实现巴以间临时和平达成协议；2000年，旨在推动巴以和平的埃及、以色列、巴勒斯坦和约旦四方峰会也在此举办，实现了巴以关系的短暂缓和；因此，联合国教科文组织将“2000~2001年度和平之城”奖颁发给了沙姆沙伊赫。

在这座小镇上，林立的全是星级宾馆、高档度假村和各类商店，但大多都只是一、二层的低矮建筑，颇有默契地保持着一种远离闹市，休闲放松的氛围，并不因显赫在外的名声而追求高大和繁华。即使是希尔顿、喜来登、马里奥特、纳马贝这些五星级酒店，选择的格式也不过是五到六层的洋楼，但和周围邻居们一比，远远看去也足够显眼了。

没错，弥漫在沙姆沙伊赫空气中的分子就是“平和”。趿着拖鞋在小镇上懒洋洋地溜达溜达，虽然头上一样顶着炎炎烈日，但平时因工作而变得日益焦躁的心境很奇妙地就放松下来。

我们充分发挥了中国人爱串门的天性，数着各大五星店挨个乱逛。在其中的纳马贝酒店里，我们发现了这样一盘大号国际象棋。可见有时候下象棋并不只是脑力运动，它也会转化为体力运动……

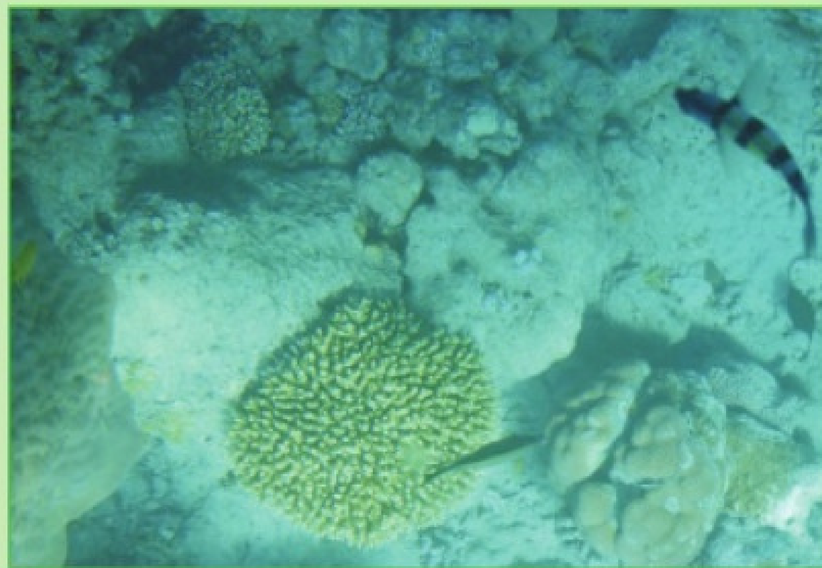
记得看过一篇调查，说是在全世界进行统计，看看各国老百姓自我感觉到幸福的能占多大比率。排第一的好像是丹麦人，而处在生存高压下的中国人只能排到百名开外。

现在我好像明白一点了，或许，这才是生活？

说起来我国现在正大力开发海南旅游特区，海南自古有评，一说天涯海角，一说人间蓬莱，可见确实风光宜人，潜力无限。比起海南岛上的茂盛植被、湿润气候，沙漠地带的埃及可以说差到十条街以外，但就目前达到的行业水平来讲，倘若要我打分的话，海南的得分大概只得苏伊士湾的一半，而苏伊士湾的得分又只有沙姆沙伊赫的一半——并非什么都往高往大了建才好，摩天楼当然不错，但是，它和旅游有什么必要联系呢？

呵呵，见仁见智吧。 P


圣凯瑟琳峰日出


水晶船，船底是强化玻璃，可驶到远岸处观赏海底风光。十多米水深，清可见底。人均40埃镑，折合50元。顺带一提，沙姆沙伊赫的珊瑚群享有盛名，是潜水爱好者们的圣地


一次性花120埃镑，也就是人民币150元左右，随游艇出海到深水畅泳。时间大约6个小时，其间提供饮料和一顿自助餐，不另收费


唔喔！好大一盘棋！



镜头前永远的主题，大家都懂的……



设计游戏，你也可以！

■ 策划 本刊编辑部
执笔 Erwin

说起设计游戏，总会让人感到神秘莫测，它似乎是某种很高深离我们很遥远的的东西。其实设计游戏并不神秘甚至可以说很简单，每个人只要想都可以，但这种简单的事儿其实也很难，它远没有玩游戏那么轻松惬意，尤其是要设计出一个好游戏的时候。

如果你对设计游戏有兴趣，那么接下来的文字可能会对跳这个火坑有所帮助，也许哪一天你可以做出自己的游戏来，分享给所有朋友。

如果你对此毫无兴趣，恭喜你，你可以继续做个快乐的玩家，过着简单生活，玩着快乐的玩着游戏。但看看这篇文章也无妨，说不定会让你对那些设计出精彩游戏的人有所了解。

我想做游戏

让梦想照进现实

许多人都有梦想，梦想本身是很麻烦的一件事儿，它有的时候会让你轻飘飘的飞上天，有的时候却会压得你抬不起头来。完全要看你如何看待它。

你是否会边玩一款游戏边赞叹它的精美和令人难忘的游戏体验？你是否会边玩游戏边骂不知道它做的是个什么样的破玩意儿？你是否有时会愤愤不平，认为如果是你来做这款游戏就会如何如何？

如果有以上情况恭喜你，你恐怕是患上“我想做游戏”这种“绝症”。不过你不必担心，它并不会要你的命，它只是会像坎德人的漫游欲一样让你不由自主的去行动。

其实拥有“我想做游戏”这种想法是很重要的，特别是对于那些想要设计游戏的人。它如同是内心的发动机一样驱使你去做这件事。让你全身心的投入其中，并且让你从中得到快乐和满足。

梦想需要汗水浇灌

不过干一件事儿光有热情还是远远不够的，因为热情有一天终将耗尽，在热情消退后还会剩下什么？

我首先要打破某些人天真浪漫的想法：做游戏可不意味着每天上班都可以明目张胆地玩游戏。大多数时间做游戏的人都在为游戏奔忙，很少有时间可以坐下来好好的玩一次游戏。即使要玩也大多数是在玩自己设计的游戏。虽然这听上去很不错，但如果让你每天都玩同一个游戏，当好几个月的时候都用在反复玩同一个游戏时，你的感觉会怎么样？而且这个游戏还随时都会出现的许多问题，需要你马上解决。说真的这可不是一个很愉快的体验。

如果你想上班就是玩游戏，可以考虑去做游戏测试员。有些游戏设计师之前就是游戏测试员。他们的工作就是每天上班玩游戏，不过玩什么游戏并不是你可以选择的，可能你能测试一个不错的大型网络游戏，但你也可能去测试一个简单得要死的象棋或是体育运动游戏。并且在你必须带着特定的任务去玩，在游戏中需要寻找游戏中的错误，玩完以后还需要整理出测试文档来进行工作汇报。

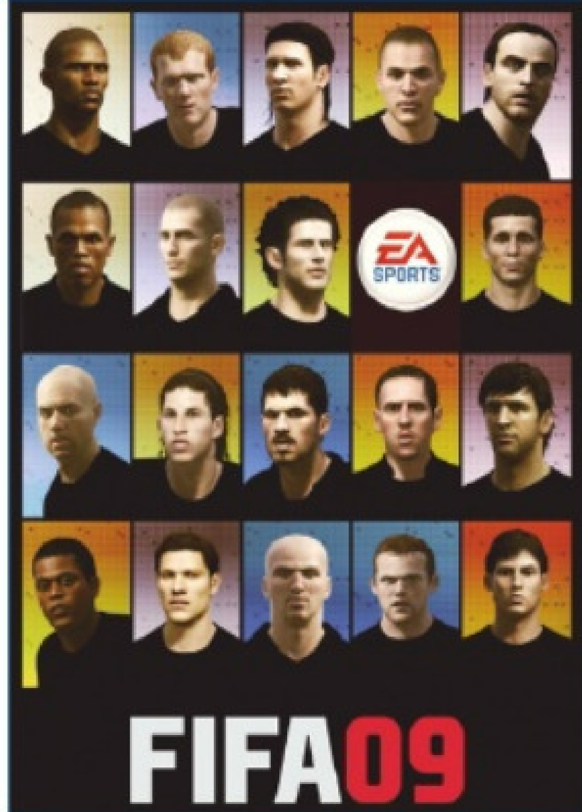
要知道设计游戏是个艰苦的过程，如果你怀揣梦想就要准备用自己的汗水来浇灌它，否则它必然会干渴枯萎，最后消失不见。



奥运会其实也就是一帮人一起玩玩游戏而已，而且沉迷得更厉害，需要防啊



奥运会还被真的做成了游戏



体育游戏可谓是经久不衰，这是用一种game做成另一种game

1、什么是游戏?

在开始所有的一切之前我们先要解决这个问题。这个问题看来很简单，其实很难回答。因此我还是要将这个问题提出来。

游戏?

你也许在想，我每天在电脑前玩的不就是吗？那个我在上面已经投入无数钱财和时间的东西不就是吗？那个让我和朋友在回家路上扯淡的东西不就是吗？

是的，我们一直在接触游戏，但是否会有人停下来想想什么是游戏？我们就先从这么个简单的点开始出发。毕竟首先你要知道自己要做什么？如果你不知道要去向那个港口，任何方向的风都不会让你快乐。

现在我们一般提到的游戏第一反应就是电脑游戏，其实棋牌也是游戏，人人都玩过的危险游戏“躲猫猫”又称“捉迷藏”也是游戏。其实游戏还包涵了更广泛的内容。所有带Game的都可以算做游戏，比如奥林匹克运动会就被称为Olympic Games。所以那些争金夺银牌抢铜的职业运动员其实都是货真价实的职业玩家。

其实游戏还包含了更多的东西。游戏几乎是所有人与生俱来的能力。是游戏让我们接触周遭所有的东西，学习如何与人沟通和交流，学会如何克服困难，也让我们体会到什么是成就感。这种说法可能会让很多强力的教授感到很不舒服，不过这管我们什么事儿呢？只要是人类就是需要游戏。

这其实并非游戏的全部，游戏这种娱乐方式还有其有趣的特点。游戏最吸引人的地方在于它独特的互动性。这也是游戏区别于其他活动的最大特点。

互动——游戏之灵魂

互动是个循环过程，其中两个活动代替交替的进行倾听，思考和发言。互动无处不在，生活中最典型的互动例子就是对话。

我们在说话时通常都是你一句我一句的。你说一句我听懂了，然后我说一句，你懂了。其实游戏就是比这个稍微复杂那么一点点。比如回合制游戏，就是你进行一个回合，产生效果，然后轮到我的回合，我行动然后再产生效果。

当电脑出现以后这种交互的过程由于电脑的快速运算能力而得到加强，当它被不断加速以后就出现了即时的游戏判定，相当于两个人同时进行回合，并同时看到效果，最终产生了我们现在效果华丽的诸多游戏。这都是拜电脑硬件的不断升级和快速运算，以及许多天才的游戏设计师不断的创新所赐。

有的时候游戏和电影十分类似，甚至在宣传中许多游戏都使用电影画面，或是电影叙事方式来表现其制作的精美和华丽。但游戏和电影毕竟还是有所不同的。

无论是电影或是电视都是被动的，观众所见到的始终是实现安排好的情节和内容。无论看同一部电影几次，其情节和内容都不会改变，你只是一次次在重复看相同的东西。而游戏却不同，它是主动娱乐，在玩游戏时候你可以亲身体验游戏的内容，而且每次获得的体验都是完全不同的。即时每次面对的都是相同的敌人，你也会因战术或是武器的选择而导致整个战斗过程的完全不同。

玩游戏的人会真正的参与到游戏的过程之中，玩家可以使用游戏提供的方式体验故事的发展，决定故事的走向。这些都是电影做不到的。

从游戏设计角度上来说，设计游戏其实就是在设计游戏的互动方式，而其他的比如图像，特效等等都是为了支持这个互动而出现的。

2、设计游戏需要什么？

前面我们都在扯游戏本身，现在让我们说说需要怎么样设计游戏。或者说得更直白：你需要怎样来设计游戏？是需要新奇独特的思维？是需要大学计算机学位？还是需要游戏或相关领域专业的培训？

这些可能都需要，但如果都有了这些是否就能设计出游戏来？恐怕不一定，设计游戏需要你拥有多种不同的能力，而不是一项或是两项特殊的技能。

设计的愿望

首先是我们在前面说过的你有设计游戏的愿望。我们之前已经说过，这种意愿是驱使你前进的动力，也是最最基本的东西，如果没有这个其他的免谈。

然后你必须玩过很多游戏，很难想象有那个游戏设计师没玩过什么游戏就在那里搞设计的。并且你还要玩过各种不同类型的游戏，而不是因留恋于树林中的一颗树，却忽略了整个森林的存在。

会玩，会思考

但是光凭这点还不够。你还需要会玩游戏。这并不是说你要把某一个游戏玩的多么出色，能战胜很多人。那是搞电子竞技与设计游戏无关。那是游戏玩的好，而不是会玩游戏。

光玩过很多游戏是没用的。这就和看过很多书不一定能当作家一样。英国有某位强者据说看过几十万本书，足够塞下几大屋子，但始终写不出一本自己的书来。会玩游戏并非在玩过一款游戏后要知道它为什么那么好玩。如果你能说出这个门道，它为什么要这么做，为什么不那样做，为什么做糟了。如果每次玩过一个游戏以后你开始这样思考了，那说明你拥有一个游戏设计师的头脑。即使你现在没有，你也可以在玩过一个新游戏以后用这种思路来想一想，说不定会有些新的发现。如果你能系统的给出解答那是最好。如果你是在游戏网站或是游戏杂志上看到的，那你也可以对照着看看它说说的是否正确。无论何时都要得出自己的答案，而不是人云亦云。

能做到这点其实很不容易，但接下来你可以需要问更多的问题，很多游戏设计的灵感会从一下这些想法里迸发出来。

“这个游戏哪里做的不好，让我觉得很难受，应该可以这样做……”

“如果是我来设计这个游戏的话，可以从哪些方面对它进行改进，我会如何去做？”

“我刚看完的这本书/这部电影/这个漫画/这个故事，其中有些部分令我印象深刻，如果我把它做成游戏的话会怎么样？”

“我今天去了某个地方/做了某件事儿，我觉得今天我的经历应该可以做成游戏，如果我来做的话可以怎么样。”

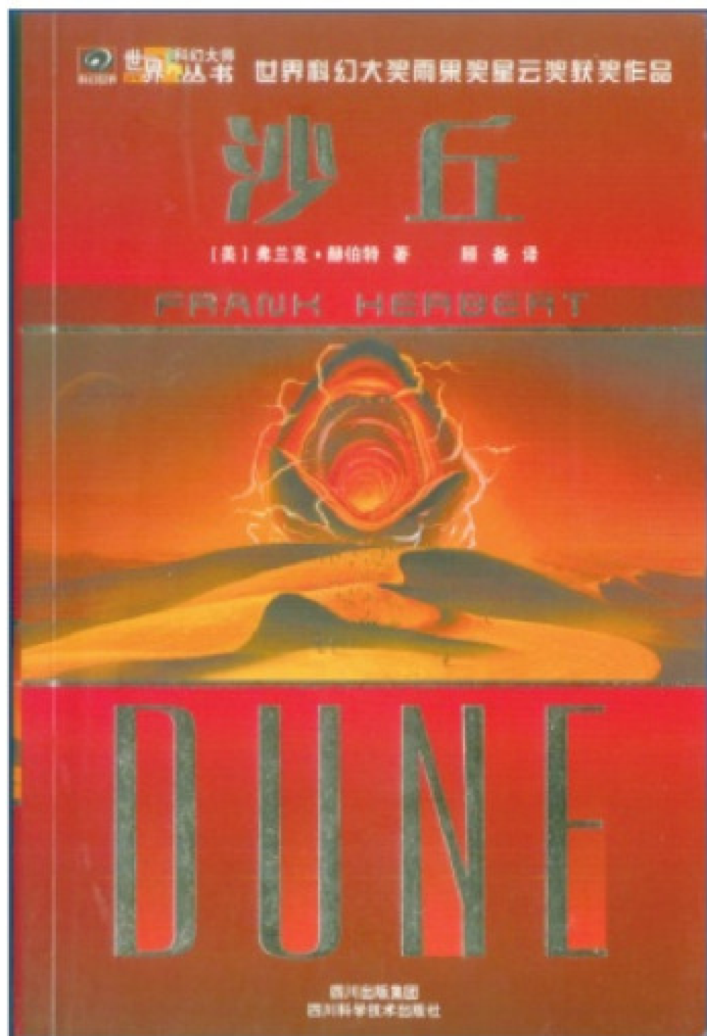
“我想起了之前的某次经历，它很有游戏的感觉，如果结合它做一个游戏的话应该可以这样才做。”

当你习惯这样思考的时候，你会发现其实设计游戏并不难。也许一款让你骂娘的游戏会让你萌生一个好的设计灵感。也许一次独特的经历也会让你发现一个设计游戏的点子。一些你热爱的东西会成为独特的游戏，你可以把它拿出来与其他人分享。

表达，聆听

无论多好的关于游戏的点子都需要能够理解它的人才行。这就像俞伯牙和钟子期，一个弹琴，一个听琴。好的点子，不能说出来和写出来就等于没有。你需要把想到的东西表达出来，告诉别人，听听别人的意见和想法。看看它是否受欢迎，它是否能够做出来。相信很多人都会很愿意听你的点子，并且愿意帮你完善它。不要害怕自己的想法被人偷走了，想法是偷不走的，最多是一个点子被人拿走了，它拿得走你的点子，但偷不走你的思维。只要你还在思考总会有更好的想法出现。

说不定在这个过程中，你会找到与你志同道合的朋友。



大名鼎鼎的科幻小说，但它的改编游戏也改变了游戏界，一种全新的游戏类型诞生了。如果没有它，就不可能有《魔兽争霸》，也不可能有《星际争霸》

广泛涉猎

生活中只有游戏，对别的东西毫无兴趣的人其实并不能很好的来设计游戏。

因为他们的眼界太过狭窄，看到的东西很少，所以想到的东西也会比其他人少很多。其实各种有趣的领域，比如动漫，电影，音乐，书籍，旅行……以及所有有趣的爱好都可以充实你，为你将要进行的游戏设计做准备。

3、这是个艰难的登山之旅，你准备好了吗？

登山通常是这样的，在山脚下一切都很有趣，在山脚的溪涧流连，看看周遭的风景。等爬到半山腰，开始觉得有点累了，周遭的风景也开始无暇顾及，之前的雅兴也逐渐消散。待来到接近山顶还未到时，路更难走了，风景也消失了，只留下单调而沉闷，疲劳开始袭来，看着眼前的路似乎慢慢不见尽头。这时候只有硬着头皮走下去才行。一直到了顶峰，才能看到最为壮美的景色，毕竟无限风光在险峰。停留一段时间，你就要匆匆下山，因为你看到另一座山峰在远处等待着你去攀登。

这就像是我们所说的设计游戏。所有的发端可能是你脑子里蹦出来的一个新奇的想法，你开始思考，如何将它变成游戏，如果能做出来就必然是好的。于是开始动手设计，但做着做着开始遇到问题，各种困难开始想你压来。你开始动脑筋如何解决他们，这时你会感到一丝不安和紧张。接下来问题越来越多，你发现自己应付不来了，可能有些问题是你当初没有考虑到的，而且一时半会儿也很难解决。你开始沮丧，之前的热情也在这里慢慢的消耗殆尽。你也开始怀疑当初开始做这么个东西是否正确。当你熬过这段时间以后，当问题如同冰雪般慢慢消融后，你会发现豁然开朗。尤其是最后完成时，那种满足和幸福的感觉是多么令人难忘。你可以休息一下享受一下这个时刻，但接下来你发现自己又想到了一个点子，它比之前那个更有趣，如果做出来会更出色。

这是每个游戏设计者都经历过的历程，如果你打算这样做必须做好准备，去应付一切，完成所有的东西，解决所有的问题。

我有个做游戏设计师的朋友甚至这样说，设计游戏犹如生孩子都会要了你半条命，但在看到自己的成果的时候都会由衷感到这些折磨没白费。

当然他只说了一半，其实在制作的游戏中有一半会胎死腹中，而生下来能成功做完的游戏，也只有一半才会拥有上市与玩家见面的机会。这样算下来似乎还是去生个孩子的成就感更高一些。

你需要做好万全的准备再开始动手，这些准备包括你生理上的，也包括你心理上的。

如何动手做

现实很残酷，投身要谨慎

如果前面这么多文字都没有把你吓跑，反而使你热血沸腾跃跃欲试。看来你已经有跳这个坑的决心了。那么接下来就有几种方式让能你能投身进去。

嗯，这就想我们常玩的RPG游戏一样，需要你选择，以继续进行。有些看起来是康庄大道，有的则是曲折小径，各有各的样子，而沿途的风景也不尽相同，所有选择的权利都在你的手中。

1、进入游戏公司

最简单的方式最直接的方式就是进入一家游戏公司。

现在国内正规的大学已经开始开设游戏制作相关专业，虽然良莠不齐但毕竟能学到点东西。你可以选择就读，或是找到一家专门教授电脑游戏制作的培训机构，他们会请一些业内人士来主持开设制作类的专业课程，通过几个月的强化培训，让你迅速掌握一些应付公司工作所因具备的技能。

这就算完成了基本的教育。接着你就需要准备一份漂亮的简历，将自己在学校或是培训机构学到的东西展示出来，并且表示加入该公司的热切愿望。如果他们对你感兴趣，会通知你过去面试。如果面试没问题，并且他们认为你是他们在找的人就会留下来获得一份在正规游戏公司的工作。接下来只要通过三个月的试用，你就算干上了这一行。

不过有一点你需要清楚，在这些公司里你做的是生产游戏，而不是设计游戏，设计游戏绝对轮不到你这样的新人棒槌来做。第一份工作必然是份渺小的工作。你可能会去整理一下整个游戏的世界观，整理某些任务的流程，或是设计几个边缘的不怎么重要的小东西。如果你很擅长做这些小事情，那不出几年就可能会做些比较重要的或是比较关键的工作。然后再过上几年，你可能坐上某个更重要的位子，处理些更重要的事情。

这条路是最简单的，而且也是最为直接和容易的，不过也会有许多人与你一样选择这条路，你面临的是竞争和压力，是否能顺利走到底反而变成了一件很困难的事情。

要知道根本的问题在于在这之外有成百上千甚至上百万的学生，就像你一样的学生，正做着同样的梦，进入游戏业的梦。考虑一下供求曲线吧，如果职员的供应量十倍甚至百倍于员工的需求量，那么价格曲线将向下倾斜。你们必定将得到可怜的工资，并得不到任何的尊敬。当然你可以抱怨，但得到的回答不仅简单也很实际：如果你不喜欢，可以走啊，门外有上百个像你一样的年轻人想要得到你的工作。

我知道这看起来很悲观，但这就是现实，当有无数人可以简单替代你的时候，你根本就没有价值。而价值是需要时间和努力才能表现出来的。

2、设计独立游戏

独立游戏？这个词是最近开始不断的出现在我们耳边。到底什么是独立游戏？官方给出的定义是独立游戏是相对于商业游戏制作之外的一种全新的游戏制作方式，是那些没有商业资金影响或是不以商业法行为目的的，独立完成游戏制作的行为。用通俗一点的方式来说就是自己做自己的游戏，让商业滚蛋。

通常而言制作游戏需要雄厚的资金支持，大量的投入意味着需要足够的回报，这便被唤做商业操作。为了降低风险，他们会参照大量的成功案例，只是制作大众欢迎的东西，于是就造成了现在游戏界的现状——没有人愿意创新。只要有一款作品成功，接下来就会是大量资料片、续集、扩展包等。这也是为什么我们现在看到的游戏都差不多的原因所在。

公司产品注定要迎合大众趣味以获得市场。“独立游戏”就可以不考虑这些，它可以独立于主流，排除于资本和市场的干扰，尽情发挥制作者的创造力。作为艺术和技术综合体的游戏，缺乏独立特行的艺术构思，就会落于模仿和抄袭。

独立游戏的出现就如同独立电影一样，只是独立电影反抗的是好莱坞，独立游戏反抗的是现有的游戏商业体系。

一般的独立游戏开发者成员都在10人一下，最常见是是只有一两人的小型团队，工作场所非常随意。使用现有的编辑器，制作自己的游戏，从简单的开始慢慢地到复杂的。

同时许多MOD制作者把制作的MOD作为独立的游戏发售，其中最知名的恐怕是《反恐精英》了，这是个使用halflife引擎开发的MOD。有时候独立的MOD也会被游戏公司收购成为其发售游戏的一部分，比如Digipen学生参加独立游戏节创作的独立作品最终成为橙盒的一部分。

看来很不错很浪漫。但是独立游戏和和商业游戏不同，独立游戏并不一定会给开发者带来收入。开发者通常要自掏腰包来做这件事儿。即使游戏做出来，也只有少数成功的游戏能获得正式的发行渠道，大多数只能依靠网络发布，还要面对日益严重的盗版问题。就像最近非常成功的独立游戏《粘粘世界》，Windows版本盗版率相当高。制作者表示直到Wii Ware版本发布，才给他们带来了真正意义上的利润。

这是独立制作遇到的最大问题，干这个其实很少有人能够获得收益，如果一再亏本恐怕很难有人能够持续坚持下去。

几个有趣的独立游戏

接下来我来简单介绍几个有趣的独立游戏。如果是熟悉游戏或是经常玩游戏的朋友，大多数你应该已经玩过了。如果你还没有尝试过，那也可以试试这些有趣的东西，吃惯大鱼大肉偶尔来点口味独特的菜也不错。

时空幻境

《时空幻境》也许是最知名的独立游戏了。它在2008年最早登录Xbox 360平台，一年后推出出现在PC、Mac、PS3平台上。并了获得了包括 美国独立游戏节“最佳创意奖”在内的诸多赞誉。

这款游戏最初的灵感来源于设计师乔纳生·布洛的一次泰国执行，并且他2005年4月着手展开游戏的制作工作。开发历时3年的时间。

这款游戏的核心设计理念是时光倒流，《时空幻境》的时光倒流不像在《波斯王子——时之沙》、《时空飞梭》等游戏中玩家仅仅将时间倒流作为机械的工具。而是要玩家接受其带来的后果。

其游戏故事《时空幻境》的游戏故事受到了许多作品的影响，如伊塔



《时空幻境》的开始画面

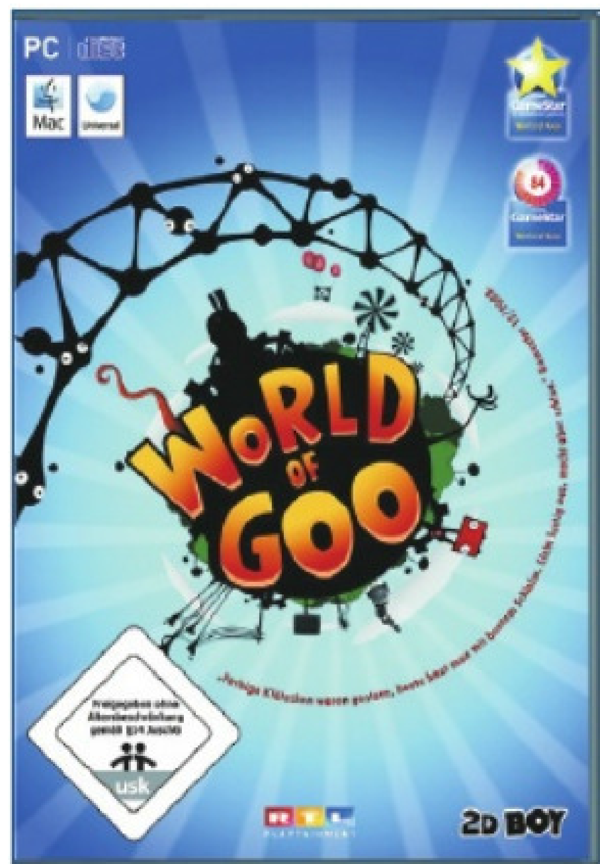
罗·卡尔维诺的《看不见的城市》、阿兰·莱特曼的《爱因斯坦的梦》、罗伯特·海因莱因的《穿墙猫》、大卫·林奇的《穆荷兰大道》等。

它使用纯文字来展示游戏剧情，游戏中谜题的难易程度不一，且某些谜题对特定的玩家要更难。因此，游戏允许玩家绕过暂时解决不了的谜题，先行体验后面的游戏内容（特定头目角色战斗无法绕过）。布洛希望玩家能通过完成后面的游戏而找到先前谜题的解决思路。布洛亦表示“不劳而获的奖励是虚假且没有意义的”，因此在游戏里的每个拼图都需要玩家发挥智慧，解决谜题后才能获取，且无论谜题有多难，一次也只能获取一个拼图。布洛强烈建议玩家亲手解决难点问题，以在破解答案后获得充实的成就感。通过这些精妙的设计使用游戏这个特殊的平台表达自己的对世界的认识和观点。这是其他游戏都没有做到的。


大量的文字却能让人看下去，在当下实在是不容易

它可以称得上是一款彻头彻尾的艺术游戏，但艺术品大多时候都只能是可远观而不可亵玩焉。所以我认为它可以珍藏，可以回忆，但我不会去玩上第二次。

粘粘世界



粘粘世界PC版本亮丽的封面

《粘粘世界》是一款由独立游戏开发者2D Boy制作并发行的物理学题材益智游戏，登陆了WiiWare、Mac OS X、Windows、Linux多个平台。

《粘粘世界》以凯勒·加布勒的概念游戏Tower of Goo为原型，主要玩法是利用粘性小球“粘豆包”来构建建筑框架。游戏被分为5个章节，并细分为多个关卡。游戏的整体风格吸取了蒂姆·伯顿电影作品的特点，让每个章节都有不同的主题画面和音乐风格，渲染出不一样的气氛，此外，游戏提供了联机竞技模式，玩家需要用有限的粘豆包建造尽可能高的结构。玩家的记录会被上传到2D Boys的服务器，让全球其它玩家来挑战记录。

《粘粘世界》获得了总体积极的评价，在2008年的美国独立游戏节中，《粘粘世界》荣获创新设计奖和优秀技术奖，并得到了塞尤玛斯·麦克纳利奖的提名。

值得一提的是《粘粘世界》的主要开发者是两位美国电艺的钱雇员——凯勒·加布勒和罗恩·迦密。他们用了个人积蓄的10000美元就完成了《粘粘世界》的开发工作。制作完成后一直默默无闻，但通过博客、网页宣传游戏，终于引发了游戏界的关注。

《粘粘世界》是一款我很欣赏的独立游戏，可爱的小粘包，有趣的情节快乐的小东西，怎么看怎么惹人喜爱。而且其中欢乐的基调使它成为我最喜欢的游戏。而且谁不喜欢搭自己的巴别塔呢？

史莱姆吉什

史莱姆吉什是一款风格迥异的动作游戏，主角是个身体软塌塌的史莱姆。一个星期天，当他正和女友贝拉散步时，突然之间有一个阴影出现，并把地面挖出一个大洞，把他的女友拉入洞内。为了救女友，吉什勇敢地进入洞内，深入地底下找寻女友的踪迹。

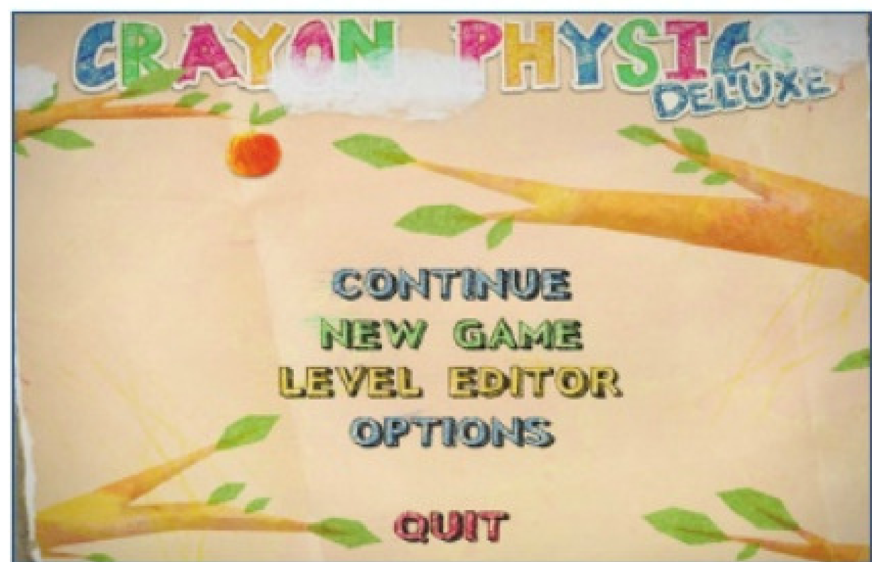
游戏过程中玩家要利用他的跳跃能力与沾黏的技巧，伸出尖刺爬墙，变成液态通过狭窄的地方，可以变硬击碎坚石和敌人……光凭这些还远远不够，还必须上用各种物品，例如必须乘坐车子，才能迅速通过危险区域；乘坐类似缆车的交通工具，才能于短时间内通过积水区等等。



黑亮的史莱姆君为爱走天涯～好有爱啊～

这款游戏推出后PC Gamer等权威游戏媒体都给予了很高的评价，而Game Tunnel甚至给了满分，并且在Game Tunnel评选出2004年的独立游戏Top10荣获第一名。

这款游戏的出现是在是对近年来开发成本越来越高、画面越来越出色而游戏性却逐渐消逝的那些大作最大的讽刺。它也是我没事喜欢随便玩一玩时的最佳选择，当然作为动作游戏最好还是外接一个手柄来玩更方便些。



看着这画面如同回到了童年乱涂乱画的时光



拿你你的笔，动动脑子的时间到了

蜡笔物理学

相信这是很多人都玩过的游戏。

它是一款基于2D物理引擎的解谜游戏。用手中蜡笔绘制出任意图形，它会奇迹般的变成实际物体，利用真实的物理原理将小球推到目标点即可过关。解决谜题需要你运用带有艺术性和创造性的思维来完成。

它的画面风格十分特别，令人一见难忘，昏黄的草纸背景，搭配五颜六色的蜡笔线条，在简单之中透露出另类和别致。游戏的动画流畅，配合真实的物理模拟引擎，显示出了制作者高超的水平。在其豪华版中更包括8个岛屿，70多个可逐渐解锁的关卡，以及编辑器功能。用户创作的关卡。

这里需要提一下的是它的设计者——亚历克。他出生于加拿大，和别人共同创办了独立游戏公司Bit Blot，目前在Infinite Ammo担任主程序员、作曲者和游戏设计师。他和德里克创造了获奖游戏Aquaria和I'm O.K – A Murder Simulator。

游戏编辑器？游戏开发软件？游戏引擎？

之前我们说了那么多游戏，那么这些独立游戏是怎么制作的呢？

在开发MOD的时候，许多开发者会使用现有游戏提供的编辑器，但游戏编辑器由于其功能的限制能制作的东西其实很有限。

因此大多业余独立游戏开发者因人力与时间成本考量，采用一些简单的开发工具，如Game Maker，RPG Maker的这些游戏制作软件能节省开发者的时间，对编程要求可以非常低，前者不需要编写大量代码也能制作游戏。

技术稍微成熟的欧洲开发者经常选用授权费用低廉的开发包或开源软件，美国的开发者较多支持Mac OS X，若是稍有规模的团队，可能使用游戏引擎如Unity进行游戏开发。

游戏编辑器

相信很多人都玩过8位机上的《坦克大战》，你有没有用它里面提供的功能把自己的老家做得坚不可摧，以便自己冲锋陷阵的时候没有后顾之忧。其实你无意之间就在使用了游戏编辑器。

游戏编辑器其实是在设计游戏时候给设计师使用的工具软件。它主要是方便设计师制作游戏内的部件，或是调整其中的参数，制作游戏地图和关卡等。现在很多游戏在发售的时候都会提供玩家游戏编辑器。你可以使用他们自己制作游戏地图，并实现一些游戏中没有的功能。

现在越来越多的厂商开始提供功能日益强大的编辑器给玩家使用。玩家可以自己编辑游戏内容。而PS独占游戏《小小大星球》跟以其强大的编辑功能，让玩家可以真正的投身到游戏之中。

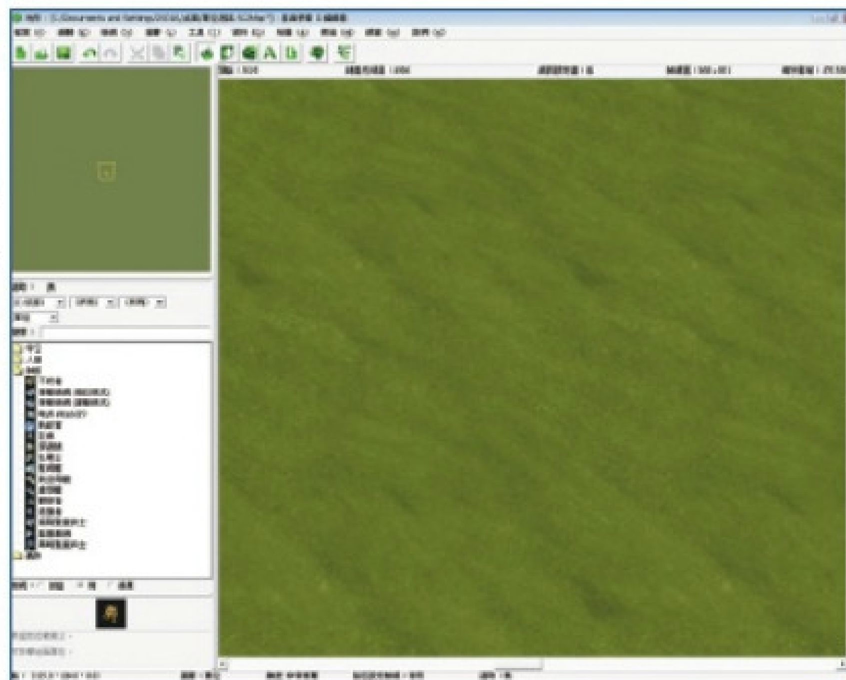
接下来我们就简单的介绍几个游戏编辑器。

《魔兽争霸Ⅲ》编辑器

《魔兽争霸》地图编辑器英文名“WarCraftⅢ World Editor”（简称WE），是《魔兽争霸Ⅲ》所附带的功能强大的地图编辑器。它由四个主编辑器——地形编辑器（Terrain Editor）、单位编辑器（Unit Editor）、触发编辑器（Trigger Editor）、音效编辑器（Sound Editor）组成。此外这4个编辑器由的物件管理器（Object Manager）统辖起来。

这是一款很简单易用的编辑器，所有功能都摆在你面前，只要发挥创造力，将其有机组合。它的主要任务就是制作游戏地图。世界上很多地图制作高手已使用它创作出了类似《反恐精英》《暗黑破坏神》《雷电》《大富翁》等经典游戏的魔兽版，可以说用WE只有想不到，没有做不到。

最为知名的使用这款编辑器制作的游戏就是大名鼎鼎的DotA了。



编辑器内部基本都是一个样子



这东西无人不知无人不晓

DotA

DotA官方全称LogoDota是Defense of the Ancients的简称，是指使用魔兽争霸编辑器制作的多人即时对战自定义地图，最多可支持10个人同时连线游戏。目前它是目前唯一被暴雪娱乐公司官方认可的魔兽争霸的RPG地图。

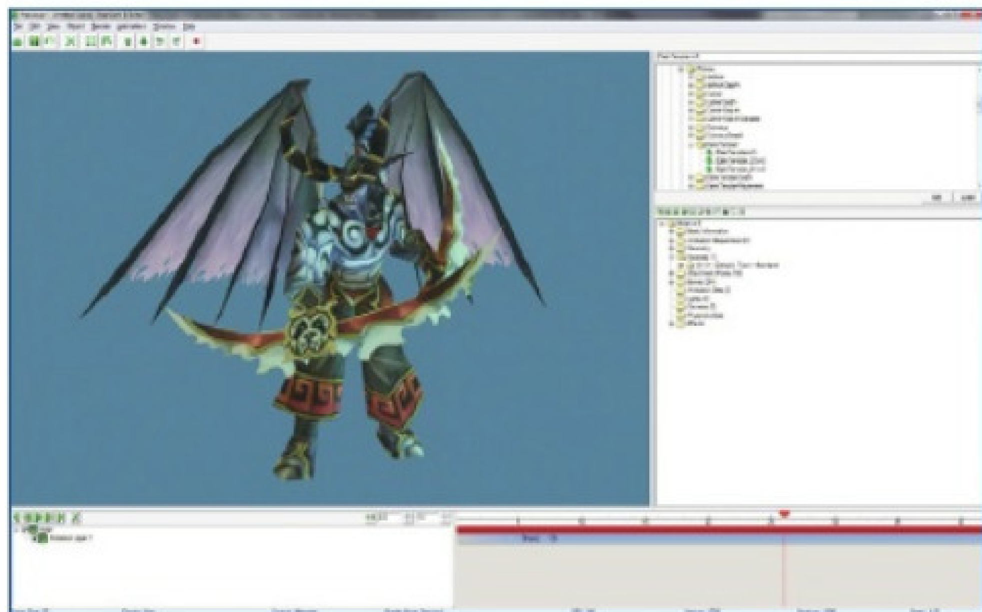
Dota以对立的两个小队展开对战，通常是5v5，正如该游戏名称所表现的，游戏的目的是守护自己的远古遗迹（近卫方的生命之树、天灾方的冰封王座），同时摧毁对方的远古遗迹。

为了到达对方的远古遗迹，一方英雄必须战胜对方的部队、防御建筑和英雄。玩家可以通过在战斗中杀死对方，获得金钱和经验来使自己的英雄升级。更多的经验能使英雄的技能增强或属性增加，而金钱则能在商店中购买更具威力的装备。

同时地图中分布着各色的中立怪物，英雄杀死野怪可以获得金钱和经验，野怪等级不同，英雄所获得的金钱和经验也不一样。与常规的魔兽争霸3对战游戏不同的是，每个玩家仅需要选择一个英雄，了解其技能的长处与短处，通过控制该英雄来赢得胜利。

《星际争霸Ⅱ》编辑器

之前说了《魔兽争霸Ⅲ》的地图编辑器，而今年暴雪又为我们带来了《星际争霸Ⅱ》的编辑器。


伊利丹也可以玩穿越来到星际的世界

在暴雪曾在嘉年华上举行的《星际争霸Ⅱ》专场游戏说明会上，演示过由《星际争霸Ⅱ》地图编辑器制作的游戏地图：不仅能够制作第三人称视角的RPG地图，甚至还能够制作飞行射击类地图，地图编辑器在功能上确实很强大。

在《星际争霸Ⅱ》的编辑器里暴雪为玩家准备了所有能想到的系统，虽然很多系统在《星际争霸Ⅱ》用不到，但是为了地图/MOD作者，暴雪都把这些系统整合到了编辑器中。玩家可以将自己的地图上传到战网上供大家下载，地图/MOD作者也可以将地图设定成收费或免费形式，以从中获利。通过这样的平台，暴雪能让玩家为他们制作和分享更多的游戏内容，让自己的游戏拥有更多的生命力。

一位名叫Glomby的作者发布了用《星际争霸Ⅱ》地图编辑器制作的视频，在该视频中作者将魔兽世界的场景角色人物等完美的“移植”进了《星际争霸Ⅱ》，通过该视频我们可以清晰的欣赏到包括了人物走路时候的“扭动”、树影以及天空的效果、甚至火焰的喷射和烟尘的特效都和WOW中几乎一致。

视频中的主角为魔兽世界巫妖王之怒中登场的红龙女王阿莱克丝塔萨，玩家可以操纵控制，在自制的场景中游玩，场景效果非常逼真，而场景内容也非常丰富，有森林、火山、山洞等。目前，没有看到相关剧情和角色技能，但相信不久，更强大的剧情与内容就会出现。随着玩家对地图编辑器的逐步认识，相信会有让人惊叹玩家DIY游戏地图出现。

到目前为止，虽然已经出现过几个让人叹为观止的视频，但还没有如同DotA这样的大作出现。但随着时间的推移，以及对这款编辑器的逐渐了解和掌握，必然会有更多的有趣的东西会涌现出来。

游戏开发软件

游戏开发软件是用于开发游戏的简单工具。游戏编辑器可能更倾向于编写游戏地图，整合游戏资源，而游戏开发软件则可以完成整个游戏的制作，并且它相对比较容易使用，通常不会需要很多很高深的程序方面的知识，他们的出现让普通人也能尝试这几自己的游戏。并且它们制作出来的游戏能单独运行，而不像游戏编辑器通常要依附于一个固定的游戏。

下面我们介绍几个易学易用的游戏开发软件，任何人都可以用它来制作自己的游戏。

RPGMaker XP

RPG Maker XP 是由日本 Enterbrain 公司开发的一款RPG游戏制作软件。本系列在多个平台上都有相关产品，比如 PS、PS2 等平台，中文译名为 RPG 制作大师。

RPG游戏所需要的一切元素，地图，主角，怪物，物品，招数，魔法等一应俱全。制作地图只要按设定排列好每个地图元件就行了。主角和怪物等也是，选择预先打算使用的图片，输入完名称、能力值等设定就完成了。

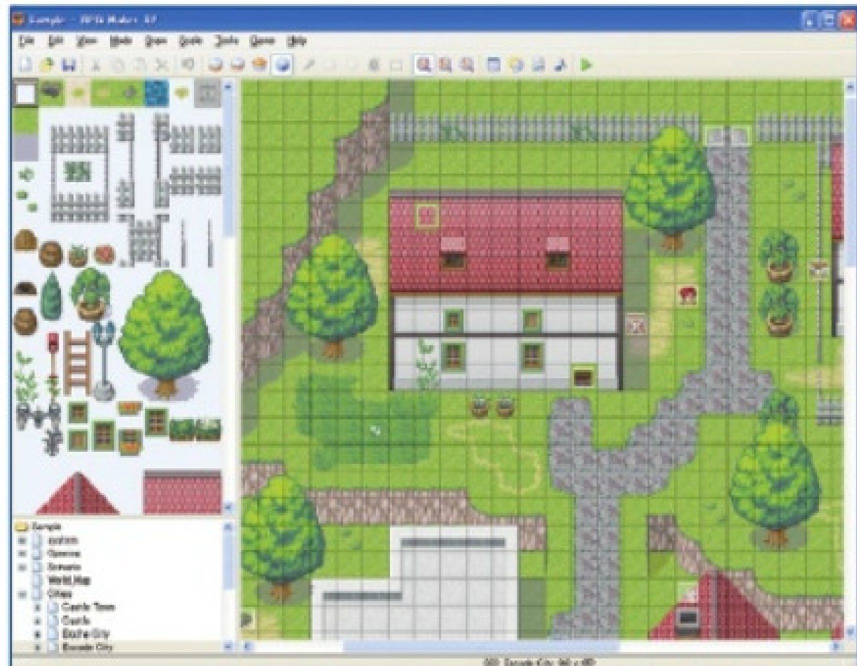
此外它还附带许多素材人物图像、怪物图像、地图、魔法效果、战斗背景、远景图片、效果声响等，游戏制作中需要使用的素材程序中准备了很多！使用这些素材，就算不会绘画，也能立即开始游戏的制作。同时只要按照其规格进行制作设计者也可以导入自己的素材。

它主要特点在于易于使用，只需用鼠标在接口上简单的点选动作，就会完成繁复的程序工作，只要完成游戏背景的规划，游戏风格的确定，游戏角色的绘制，就能完成一款自己的RPG。

当然它也不是没有缺点，它最大的缺点就是只能用于RPG的制作。如果想用它制作其他类型的游戏，其实也不是不可以，但需要重写大量的东西。比如我曾经与人讨论过用它做一个《VR战警》的可能……



一看就知道是日系的东西


这就是编辑器内部的样子

国内较为知名使用RPG Maker制作的游戏有《对不起 我是个NPC》和《血雨》系列。

《对不起 我是个NPC》

《对不起 我是个NPC》是2008年由66RPG（回转寿司）使用“RPG MAKER VX”制作的在中国大陆发布的一款精致的独立游戏，游戏类型是角色扮演。

它颠覆了传统的RPG模式，将视角从传统的勇者身上赚到了那些不起眼的NPC身上。让玩家从另一个NPC的角度体验一下熟悉的RPG流程，也算是为我们惯常所忽视的NPC们报一次仇吧……同时是怎样的小NPC，一旦把目光移到他身上以他的视点展开故事，他也就不再是NPC而是主角了。

这是一款有趣的反RPG的游戏，有兴趣的话玩一下还是很有意思的。

《血雨》

“血雨”系列游戏，共有《血雨》和《血雨2》。它是由原清华大学建筑系学生（现就读美国耶鲁大学）的soulframe制作的一款阴冷的武侠RPG。

设计师在游戏中手绘了超过20张场景地图，15个人物（全动作），和所有的图标，道具图案，主要人物头像有数种表情主角的战斗动画图像素材超过60格，每一招式都有专门制作且全然不同的动画效果。使用自己扎实的设计和美术基础创造一个令人压抑而灰暗的“阴谋”氛围，同时又追求爽快而夸张的战斗效果。

在剧情上借鉴于悬疑电影，黑色喜剧，及古龙晚年一些短篇等艺术的表现形式，完整地描述了一个复杂，艰深的阴谋，以及充满灰暗气息的感情故事。并大量借鉴多线叙事放和和蒙太奇推进故事发展。

《雨血2——烨城》对1代的系统进行了大幅改革，采用了横版模代替了之前“标准的RPG”模式。为此还请原66rpg站站长柳柳为该游戏编写了完整的行走系统。并且由法宝网Lhbadsl对整个战斗系统的核心脚本和战斗进行了重新编写，并且原创了画面放大，画面震动，打击停顿等多个脚本，以加强游戏效果。



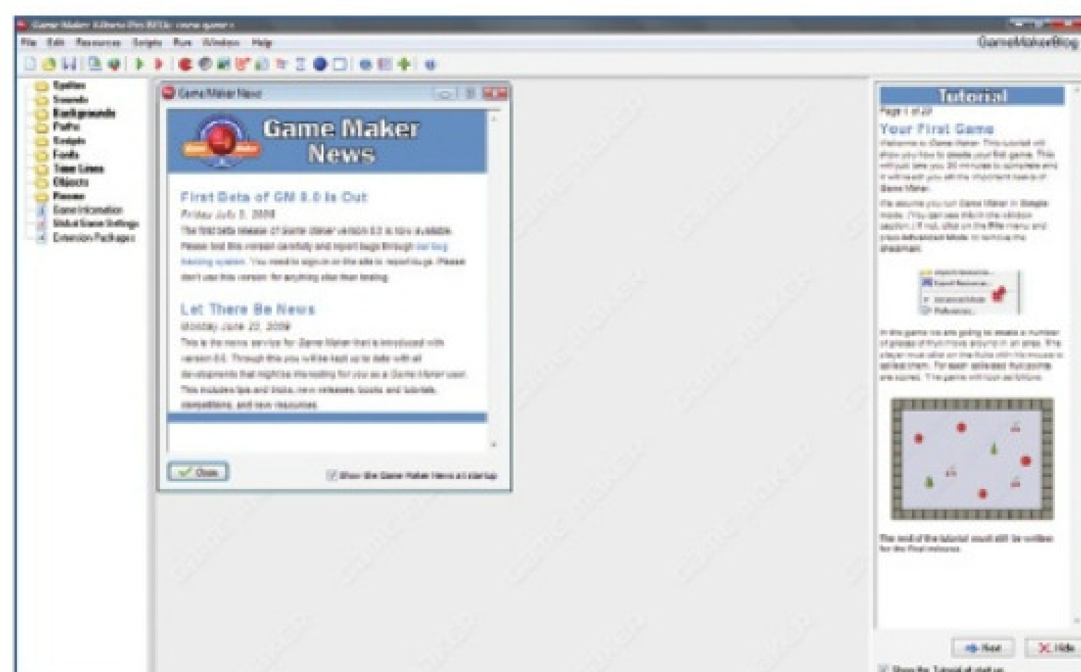
阴冷的人物设计极赞


这是血雨1的画面


《血雨2》的画面，现在是横版的了

自发布以来不但在RPGMaker制作圈内广受好评，其影响力还逐渐渗透到普通玩家群中。

如果你喜欢RPG，却苦于找不到一款能玩下去的，我建议你可以找这款游戏来玩玩。


这便是GameMaker的界面了

GameMaker

GameMaker 是一款拥有图形界面，可灵活编程，以2D游戏设计为主的游戏开发软件。本软件由 Mark Overmars 使用 Delphi 语言开发，于 1999 年 11 月发布了首个公开版本，在 4.3 版之后转为部分功能收费软件。后由英国公司 Yoyogames 收购，大力推动了欧美乃至全世界独立游戏界的发展。目前最新版本为 Game Maker 8 。

GameMaker是一个游戏开发系统，允许使用图形、按钮和文本创作自己的冒险游戏。使用这个软件不需要专业的编程知识。当然如果想要创作一个更好的游戏还是需要懂一点编程语言的。只要拖拽图形，输入文字，点击很少的几个按钮，选择一些控制选项，游戏很快就可以编写成功了。

相对于RPGMaker，GameMaker 拥有更高的自由度，非常接近直接用编程语言可制作的游戏范围。诸如“弹幕射击＋益智”、“街机闯关＋ARPG”、“迷宫冒险＋音乐游戏”之类的混合类型都可以自由制作。

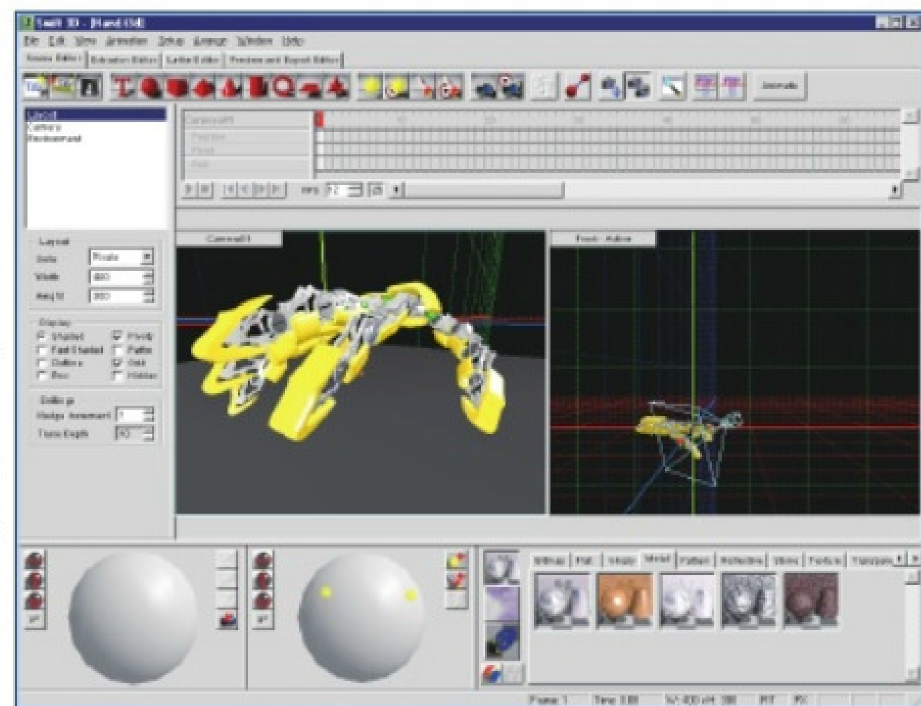
相对而言软件的 3D 相关功能略显薄弱，仅是一个补充。国外爱好者为其开发了3D方面扩展引擎，已达到一般可用水平。如果开发者需要制作“2D＋3D”效果的游戏，需要将游戏整体设计在 3D 模式之下。

另外由于该软件并未针对亚洲市场销售，在 GameMaker 5.3 版之后，不能直接在其中使用汉字及日韩文等 Unicode 编码文字，虽然已有一些国内爱好者为其开发了实用的中文显示扩展插件，但效果并不完美。这从某种角度限制了它的使用。

Flash

Flash是由Macromedia公司的一个的网页交互动画制作工具。当初与Dreamweaver和Firwork并成为网页设计三剑客。在2005年Macromedia被Adobe收购。此后Adobe重新调整了Flash的语言系统，让它能是在更多的编程功能。并且由于其可随意缩放的矢量化小体积文件，以及流技术，能一边一边播放一边传输送数据。再加上之前的交互按钮和菜单选择等效果现实。使它越来越多的被运用到游戏开发和网页游戏的开发当中。

不过相对其他软件而言，它的ActionScript 2.0语言需要学习，因此没有其他专业的游戏制作软件易用。不过只要掌握了语言Flash制作游戏的可能


现在的Flash都能做3D的效果了，这在当年是想象不到的

性是无限的。

《机械迷城》


远看机械城，破败而荒凉


游戏中有提示小漫画，这是我最喜欢的部分

《机械迷城》是由捷克独立开发小组Amanita Design与2009年发售的。是使用Flash设计制作的动作冒险游戏。在2009年独立游戏节上获得了视觉艺术奖。

整个游戏中从主角到里面的坏蛋，甚至到路边的NPC都是机器人。机器人的陈旧和锈蚀，因手绘的关系而显得格外亲切。

在游戏中使用的是最传统的点击式界面，需要四处探索和寻找各种物品，组合或是解锁，以解开游戏中的谜题推进游戏进行。并且这些谜题会逐渐加深，如果玩家无法解答可以通过玩小游戏的方式获得帮助。

总体上这是一款漂亮有趣的冒险游戏，而且其平易近人的难度更适合许多普通的玩家。

游戏引擎

前面我们说过了游戏编辑器，游戏开发软件，最后我们要提一下游戏引擎。

如果我们把游戏比做一辆飞驰的赛车，那么驱动它的就是游戏引擎。大家知道，引擎是赛车的心脏，决定着赛车的性能和稳定性，赛车的速度、操纵感这些直接与车手相关的指标都是建立在引擎的基础上的。游戏也是如此，玩家所体验到的剧情、关卡、美工、音乐、操作等内容都是由游戏的引擎直接控制的，它扮演着中场发动机的角色，把游戏中的所有元素捆绑在一起，在后台指挥它们同时、有序地工作。简单地说，引擎就是“用于控制所有游戏功能的主程序，从计算碰撞、物理系统和物体的相对位置，到接受玩家的输入，以及按照正确的音量输出声音等等。”

听起来很玄乎，其实它就是一整套的程序，用于控制游戏进行的。游戏引擎并不是什么玄乎的东西，无论是2D游戏还是3D游戏，无论是角色扮演游戏、即时策略游戏、冒险解谜游戏或是动作射击游戏，哪怕是一个只有1兆的小游戏，都有这样一段起控制作用的代码。

经过不断的进化，如今的游戏引擎已经发展为一套由多个子系统共同构成的复杂系统，从建模、动画到光影、粒子特效，从物理系统、碰撞检测到文件管理、网络特性，还有专业的编辑工具和插件，几乎涵盖了开发过程中的所有重要环节。

如果说地图编辑器只能编几张有趣的地图，游戏开发软件只能做某些特定的游戏。那么游戏引擎只要掌握就能做出无穷无尽的游戏。

接下来我们就来介绍一些游戏引擎，这里说的主要是免费的游戏引擎。也就是许多个人游戏设计师常会选用的游戏引擎。



这就是名闻遐迩的UDK了

虚幻开发包

虚幻引擎可谓近年来最流行的游戏引擎，基于它开发的大作无数，除《虚幻竞技场3》外，还包括《战争机器》、《彩虹六号——维加斯》、《镜之边缘》、《荣誉勋章——空降兵》、《质量效应》、《生化震撼》系列、《无主之地》等等。

而EPIC于2009年发布了免费版本的虚幻3引擎，这就是UDK虚幻开发工具。这里的免费只是针对非商业用途而言，如果要用UDK来开发商业游戏的话，还是要给EPIC一笔钱来获得虚幻3的授权。

UDK基本上就是一个不含源代码的的虚幻3引擎。除基本的关卡编辑工具外，组件还包括：素材浏览器，面向对象编程语言、可视化脚本系统、电影化场景控制系统、粒子物理效果和环境效果编辑器、支持NVIDIA PhysX物理引擎的Unreal PhAT建模工具、Unreal Lightmass光照编辑器、AnimSet Viewer和AnimTree Editor骨骼、肌肉动作模拟。

它的主要面对对象为：教育机构，个人游戏开发者，拥有优秀创意却苦于缺乏资金的小型游戏工作室，以及需要进行三维应用开发的商业公司。如要将开发出的游戏上市销售则需联络Epic付费授权。

此外UDK还第一次支持了中日韩三国语言，安装的时候会在检测出系统的语言设置之后装上对应版本，但安装过之后就会发现中文化实在是不能恭维，需要果断装回英文版以方便应用，这就像是许多设计软件一样……

开放头一周就有大约5万用户开始使用UDK，并且EPIC公布了许多使用教程，这都可以在网上找到。并且还每月对其进行更新。

有兴趣的话可以去UDK的官网查询相关情况，或者去视频网站上查一下UDK制作的有趣的游戏。

此外还有一些是开放源代码的游戏引擎，开放源代码意味着你可以任意使用和修改该游戏引擎的代码，并在这个基础上再创作。以下是一些较为常用的游戏引擎。

Delta3D

Delta3D是一个功能齐全的游戏引擎，可用于游戏，模拟或其他图形应用。其模块化设计集成了其他的开源项目，如“开放场景图”，“开放动力学引擎”，“人物动画库”和“OpenAL”。Delta3D把这些开源项目集成到一个易于

使用的应用程序编程接口中。

NeoEngine

NeoEngine是一个全功能的用C++编写的开源3D三维游戏引擎。该引擎是多平台的，包括OpenGL和DirectX渲染功能，支持Windows，Linux和Mac OS X系统，它提供了场景管理，顶点和像素着色，骨骼动画和物理，脚本以及一个完全集成的工具链。

Irrlicht Engine

该Irrlicht Engine是一个开放源码的，高性能的实时3-D引擎，用C++编写，也可用于.Net语言。它采用跨平台设计，使用D3D，OpenGL与自己的软件渲染。其功能特点可以与商业3D引擎相比。

OGRE

OGRE是用C++编写的，以现场为导向，灵活的三维引擎，它主要用于那些利用硬件加速的3D图形应用程序。它的类库提取了所有基础系统库的细节，如Direct3D和OpenGL，并提供了一个基于世界对象和其他直观类的界面。

Bullet

Bullet是三维游戏多重物理库，提供最先进的碰撞检测，柔软身体和刚体动力学。这个游戏引擎被许多AAA级的游戏公司用在PS3，Xbox 360，任天堂的Wii、以及PC上。这个库可以免费用于商业用途。

RealmForge GDK Visual3D.NET

RealmForge是.NET3D游戏引擎Visual3D.NET的前身。 Visual3D.NET的组成包括Visual3D框架，一个游戏引擎，运行时系统，.Net 2.0应用框架，XNA框架，以及Visual3D设计师，一个类似于Visual Studio 2005的可定制的可视化设计工作区，和其他开发工具。

Power Render

Power Render是一个为游戏和3D图形准备的软件开发工具包。它为开发者提供了一个API，为艺术家准备了一些工具，这些工具可以实时预览3ds Max、Maya和Lightwave的模型。新版本还可以预览高动态范围成像并支持OpenEXR文件格式。

Crystal Space

Crystal Space是一个在UNIX，Windows和Mac OS X系统下使用的开源3-D SDK，它使用OpenGL或软件来渲染，特色有：曲面，容积雾，动态彩色光线，地形引擎，LOD技术和程序帖图等等。

3、设计桌面游戏

近些年随着《三国杀》的逐渐热门，一种全新的游戏逐渐为我们所有人说认识。这就是桌面游戏。其实对于我们而言，这些游戏其实并不陌生。

这是什么?



《三国杀》，杀着杀着将一个游戏类型又带回了我们身边

桌游何物也？桌游是一般被称为Board Game。最广为人知的代表是大富翁（强手棋 / Monopoly）。桌上游戏也可以是指一个很宽泛的游戏类型。英文也有Tabletop Game之说，广义的桌上游戏意义和Tabletop Game是相近的：是指一切可以在桌面上或者一个平台上玩的游戏，与运动或者电子游戏相区别。比如以下这些常见的游戏都是属于桌上游戏的范畴：麻将，象棋，扑克，杀人游戏(Werewolf / Lupus of Tabula)，万智牌(Magic)。

桌面游戏发源于德国，在欧美地区已经风行了几十年。大家以游戏会友、交友。在国外，桌面游戏内容涉及战争、贸易、文化、艺术、城市建设、历史等多个方面，大多使用纸质材料加上精美的模型辅助。它是一种面对面的游戏，非常强调游戏玩家之间的互动性。

很简单？其实不然

设计桌面游戏看来十分简单，只需要一个好点子，让后试着把它做出来就可以了。与电脑游戏相比它无需任何编程知识，就可以完成整个游戏。而且游戏制作时间短，投入较少。看起来像是最完美的做游戏的方式。看现在这种游戏如雨后春笋般的冒头就可见一斑。

但你有没有想过，它的设计与电脑游戏设计的不同。它看来是很简单，但简单的设计是最难的设计。这点会让人觉得很奇怪。它的设计其实比电脑更难。在它的设计之中设计师能调动的资源其实很有限，而且还要满足桌面游戏本身的特点——必须简洁易懂易上手。不可能让玩家通读一部数百页的说明书再来玩游戏。这就像是厨师炒菜，能把山珍海味做得好吃好很简单，但一盘青菜如何也做得唯美绝伦这就要看厨师的功夫了。

螺蛳壳里做道场

桌游设计能调动的设计资源可使用的东西其实很少，或者说用作设计调整的东西很少。桌游设计更加关注的是游戏机制，也就是游戏驱动方式的设计。以及明确简单的游戏流程设计。这都需要比电脑游戏设计更加精简。因为桌游的话

无法借助电脑进行大量的运算，因此计算方面要尽量简单，容易进行才好。此外桌游会比电脑游戏需要设计更多的玩家之间的互动，并且这种互动通常要贯穿整个游戏始终。电脑游戏可能会做很多单人的部分，但如果是一群人围坐在一起，总是看着一个人或是几个人玩，那绝对是不可能的。

此外桌面的基础游戏架构使得改变加入新的游戏元素变得较难，通常较多的会使用不同的游戏元素进行重新整合和安排。

但这也是极其考研设计师能力和水平的地方，如何在各种资源、环境和空间都很有限的情况下还能把自己的游戏做到最好，并且表达自己的想法。可以说这种游戏的设计是螺蛳壳里做道场。



国内原创桌游戏到底能走多远？可能谁都不知道

发行和上市

电脑游戏设计和制作结束后可以放到网上提供下载。而桌游则完全不同，它需要你真正的把东西制作出来。而制作的过程相对于设计的过程来说更困难和漫长。首先要找到美术与其沟通，经过一段时间来完成美术。美术完成后需要寻找印刷厂来制作这个游戏。最后可能还要自己到处寻找愿意销售这款游戏的商家。这一系列的过程都需要资金的支持，最后如果产品无法销售到足够数量就不能收回资金，无法收回资金就难以制作和开发下一个产品。

这其实是很多独立游戏都会面临的文字，如果把桌游也当成独立游戏来看的话，这点可能更加突出。

由此我们可以发现其实并没有完全平坦的道路，每条道路都是崎岖的，需要人去走，毕竟路是人走出来的，世上本没有路，走的人多了便成了路。

这对于游戏设计也是如此，其实设计游戏人人都可以，也有很多人尝试过。但要做好其实并不容易，需要不断的努力才行。如果你有决心和足够的心理准备，那就踏上这条道路吧。所有的道路就在你的脚下，如果能顺利的走下来的都是成功者，即使没能顺利走下来，至少也为了自己所爱的东西努力过一回。

如果你想好了就去行动吧，如果还有时间和热情。

作者的自我介绍



Erwin，标准的80后，喜好天马行空的幻想，曾被人称为“幻想家”。十分热衷各类策略游戏和角色扮演类游戏。儿时曾希望成为飞机设计师，并为之而努力，终未果。于高中时在同学的带领下首次接触电脑和电脑游戏，同时开始翻阅各类相关杂志和书籍。随即为之着迷，日日相约战斗于学校附近的各个网吧。后在玩过《仙剑奇侠传》后开始与人讨论如何设计游戏的事宜。只是当时不知这可能会成为此后一直做的事。

入得大学后主修美术设计，但玩劣之性不改，愈发沉迷。其间误看了同学传阅的大软98年增刊，加之不知何故的购入了一款名为《博德之门》的游戏。遂迷上奇幻，收集大量相关相关书籍，并开始出没于各大奇幻和游戏论坛。于3版《龙与地下城》中文版的出版后果断购入，并迅速为其掳获。开始与周围和网络上的朋友进行跑团这项独特的活动，并着手设计自己的游戏世界撰写大量资料，乐此不疲。随后开始着手翻译大量相关内容和资料在论坛与其他爱好者分享。开始动手撰写了数篇奇幻短片和超短篇小说，并将之刊登于数家杂志。

大学毕业后与几位好友组建了G304插图和漫画工作室，踌躇满志着手制作自己的动画、游戏和漫画。此间参与设计角色，策划书籍，制作游戏周边产品，编纂故事，为漫画分镜，参加各个动漫游戏展等……

后进入第九城市计算机有限公司，成为了专职游戏设计师。工作期间设计了吃豆子类休闲游戏《赏金部落》，并参与了横版网络游戏《快乐西游》的系统设计工作。此后进入久游网充任游戏周边成品策划与制作一职，但发现无法胜任市场人员而惨淡退出。

此后在朋友的引荐下进入学校和培训机构教授游戏设计和游戏美术相关内容，终日诲人不倦。在教授中发现自己的相关专业的诸多不足，于是开始着手游戏开发的相关资源和内容的整理和研究。

同时利用暑假和业余时间，参与了网络游戏《指环王Online——安格玛之影》翻译校对，3.5版“龙与地下城”玩家手册，地下城主指南，怪物手册简体中文版校编。参与了4版《龙与地下城地下城主指南》的中文版翻译。并参与制作了几部动画短片的编剧和兼职工作。并参与制作了D20在线法术书系统。

至于游戏方面也有诸多尝试，与之前九城的同事一起进行了一款大型网络游戏的前期策划和设计。受到iPhone的感召设计了几个iPhone上面的简单小游戏。与几个学校的同事一起使用Flash制作了一款网页互动聊天系统，并尝试了以此为基础的游戏设计。同时开始以D20系统为基础设计一套新的游戏系统。由于受到周围诸多战棋游戏爱好者的影响，便设计了一款简单的战棋游戏规则。

由于跑团的原因接触到桌面游戏，并开始沉迷于其间。随后慢慢开始动手设计。现在与几位设计师好友组成灯神工作室动手设计桌面游戏。


《传奇》的传奇
■策划 本刊编辑部
执笔 Boku


《传奇》的辉煌从十年前一直持续至今，这款网游以其特殊的魔力在网游市场的沙海上成功造出了属于自己的绿洲

以往我们提及5年前甚至10年前的游戏作品时，总喜欢加上一句“年龄稍微大些的读者应该知道……”不过这句话今次不再适用，盛大的《传奇》已经运营十年，且仍未显颓势，甚至仍能为今天的盛大提供过半的盈利。《传奇》的用户涵盖了奔二、奔三、奔四几个年龄层的玩家群体，无论他们是从何时开始，都一直走在同一条路上，到底是什么路标如此耀眼，引得无数人无视其他，争相涌入？

准确的产品

网游界有个问题被称为“Million Question”，即价值100万的问题——到底什么游戏会红？一些大公司往往会建立一个专门玩别家游戏的部门，他们的工作就是不停玩，除去了解竞品外，最主要的职能是判断未来几年哪个类型的游戏会在市场走俏。然而这是一道相当困难的问题，不然也不会被称为“Million Question”。没人敢说“我可以判断这个市场”，大多如火如荼的作品其实都可以说是一个“意外”，这也是为什么现在大家都会同时推几款甚至几十款作品的主要原因——如果不知道什么类型能红，那么就多做几个，只要有一款中标，此生无憾。

《传奇》刚出现的那个年代还不是现在跟不要钱似的大家都在做网游的这种市场环境，所以纯粹的“好运气”并不能完全概括它获得市场成功的原因。如果抛开所谓“冥冥中自有安排”这种虚幻的说法，《传奇》的成功只有一个原因：准确的时间、准确的产品。

《红月》《千年》《石器时代》，这是第一批先行军，《传奇》不是第一款进入国内的网络游戏，但这让它赶上了“准确的时间”。在商圈有这么一条潜规则：第一个做出新产品的往往会死掉，而第二家才会大红大紫。《传奇》之前的几款作品首先让大家知道了“网络游戏”这种可以让天南海北的玩家一起游戏的新形式，所以省去了“宣传概念、疏导用户”的过程。而且在刚有网络游戏时，大部分玩家是趋之若鹜的，“一起游戏”的愿望在各种联机以及当时盛行的“文字Mud”的熏陶后变得十分强烈，也就是说，当时已经拥有尽管还不成熟，但充满热情的市场环境。

比时间更加重要的，便是产品。如果从游戏本身角度讲，256色、当时甚至没有背景乐的《传奇》绝对算不上“优秀”，以至于当时业界均对这款作品报以灰暗态度。然而市场再次嘲笑了那些以为熟悉市场的人——《传奇》红了。

本着“简单”就是美的核心思想，《传奇》微笑至今。


走独木桥需要的不仅仅是勇气，还要有出色的平衡感和迈出每一步的准确性，盛大便凭借着这样的准确性选择了《传奇》这款游戏

简单、简单、再简单

如果给最早版本的《传奇》定义几个标签，“简单”绝对是其中之一。职业简单，就战士、法师、道士三种，其实就是现在大行其道的“战法牧”；技能简单，每个职业的技能数量一双手就数得过来；装备简单，没有那么多选择搭配，别人穿什么你也穿什么；界面简单，模仿“大菠萝”的左红右蓝，中间快捷栏；操作简单，F1、F2、F3……加上鼠标的跑路和点选目标便完全搞定；立意简单，打怪升级穿装备，PK攻城沙巴克。

从开发技术角度来说，《传奇》看似是没有难度，只要把握好三个职业之间的平衡基本上便没有太大问题。

于是有人对此嗤之以鼻：未免太简陋、太简单了……

但是，网络游戏自它出生的那天起，便不属于Hardcore，硬核玩家只是其目标用户中极小的一部分。10年来，由于过于复杂、不懂迎合用户而死掉的游戏，不胜枚举。也许，这些游戏的开发者并不乏专业性和深刻性，但他们并没有意识到，网络游戏的本质，还是在于娱乐。换句话说，如果你想让更多的人来玩这款游戏，那么它必须简单。

但是简单并不等于“无趣”，《传奇》这种表面看起来的简单，其中却蕴含着微妙。，也正是这种由“简单”铸就的内涵，使得《传奇》延续至今。


简单、流水线和固定的模式化对网游而言从来就不是问题，恰恰相反，只要简单得恰到好处，就可以让一款网游成为一部神奇的作品

“不服出来单挑”



传奇的世界构成很简单，但每个地方都能给经历过的玩家留下难忘的回忆

我们知道，《传奇》系列均以PK为游戏核心，玩家所做的一切，不管是练级还是打造装备，归根结底就是为了最后的“打”，于是这就牵扯到最关键的职业问题。

《传奇》只有三个职业。

尽管现在很多红火的游戏会提供更多职业，甚至以此为卖点，但职业的多少根本不是成就游戏的充分条件，只能起到锦上添花之用，而且不管怎么变，再多细化、再多分支，始终脱离不开“战法牧”这个框架。

《传奇》仅仅提供了“战法道”这三种职业，首先可以保证组队情况下的配合，其次每个职业都可以单独完成PK，不会出现“奶妈只加不会打、战士只抗打不动”的情况。这种极大的简化可以说没有给玩家提供更多选择，但也可以解读为“省去了玩家的思考”。实际上真的有很多玩家会在意“能选择多少职业”吗？


玩家真正关心的并不是自己操纵的角色有多威风的名字，而是这个角色如何能让玩家实现自己想在游戏中实现的愿望

对大多数MMORPG来说，职业系统并不能成为玩家选择你的主因，毕竟这不是《摩尔庄园》也不是《第二人生》，大部分网游玩家追求的乐趣不在于“扮演”什么，而是“能干”什么。只要能满足我冲锋陷阵的愿望，管你叫“战士”还是“骑士”。

也许最早的《传奇》限于各种原因，如资金、创意等，并未加入更多现在我们熟悉的比如猎人、刺客等职业，但现实是，战士、法师、道士三种职业已经足够满足玩家的职业需求，因为不管你选择什么，都有能力大喊“不服出来单挑”。

“终于学会了野蛮冲撞”

《传奇》提供的职业技能并不多，甚至可以说有点少，玩家不用去考虑如何输出循环、如何连招组合、如何知己知彼……只要按部就班地升级，到什么级别学会什么技能，之后只要使用就好。

但也正是因为这种“少”，形成了一种奇妙的张力——成就感。

举个简单例子，假如每级都有新技能，没错是会给玩家提供新鲜感，但相比升了10级都没新技能，必须要升到20才能学会一个技能，后者给玩家带来的成就感远远大于前者。因为玩家从1级开始就有这么一个目标，却总也不能实现……一旦愿望达成，绝对狂喜乱舞。这就好像你请一个吃惯山珍海味的大款吃涮羊肉，他不会有更多惊喜，而如果叫来一个乞丐，他必然认为这是他吃过的最棒的一次饭。

你说这是《传奇》对玩家的调教也好，这是《传奇》开发商的内涵也好，总之这种降低玩家“需求”的设定十分有效。

而且也正是因为技能数量有限，便没有鸡肋技能的出现，你掌握的仅有的几个技能都需要时常用到，更是给玩家一种“刀刀见血、物有所值”的感觉，“终于学会了野蛮冲撞”，大家会这么想，而不是“什么？难道我练了一晚上就学会这个？坑爹啊！”


英雄或侠客总会带着一柄不离身的利器，而玩家成为英雄或侠客的过程也包括努力获得这样一柄利器的过程

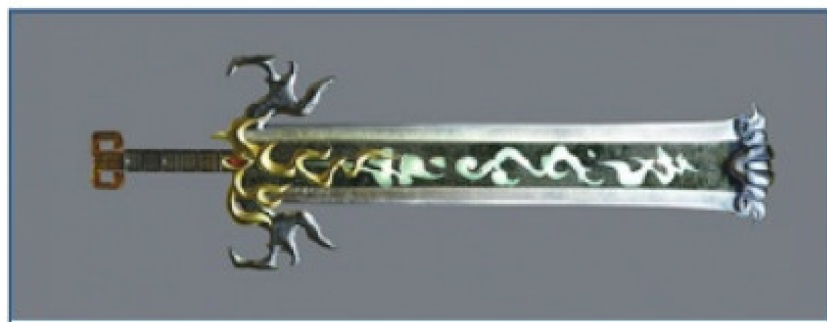
“这是能用一辈子的武器”

不管运营商再怎么说“技巧第一”“装备辅助”，也没有多少玩家会相信事实真的如此，毕竟装备是最能彰显养成感的因素之一，同时也是一个很重要的玩点。如果从大趋势看，网络游戏装备的复杂程度明显呈上升趋势，在《魔兽世界》中达到最高潮——为得到更好的数字，甚至会有玩家引用数学模型来探讨各种装备和技能之间的关系。如果说《魔兽世界》把复杂程度抬到了一个崭新高度，那么《传奇》则是至始至终坚持着“简单”原则。

《传奇》中的装备与技能有些类似，你到什么级别就穿什么装备，而且更替间隔很大，同时也没有什么额外选择，大都只有一种模型。也就是说，同样一件装备，如果抛开打造、加持等因素，你可能要从28级穿到35级，都不会变化。

乍听起来似乎实在过于可怜，但是也和技能系统


三神器之玄天


三神器之开天


三神器之镇天

一样，正是因为这种更换装备的节奏，反而加大了玩家的成就感，而且在一个人人都如此的世界里，也就不会因此带来失落。同时更重要的，再次减少玩家为搭配装备而需要的思考，你只需要知道，我20级能穿这个，之后努力到20级穿上，便告完事。你明确知道你需要什么，而不用在100多种物品里选择到底哪个更适合你。

这种设定有效地避免了“信息爆炸”给玩家带来的焦虑，比如做了100圈师门任务终于拿到套装，还没高兴多久，突然发现原来不如把做师门的时间拿来组队去副本，因为那里掉落的装备显然更好……这是现在很多游戏的弊端，不能有效向玩家传递玩家认为有用的信息，而是大爆炸似的灌输，借此显示庞大的世界观，但是碍于游戏节奏和设定问题，又不能让玩家全盘了解到底需要什么（这与不知道冒险过程会遇到什么完全不同），这种焦虑和迷惑始终会萦绕在玩家心头。


传奇中最负盛名的武器——屠龙刀

屠龙、裁决……但凡玩过《传奇》，哪怕时隔多年，还是会对这些“明星”装备记忆犹新……“这是能用一辈子的武器”，目标多么明确。

“只要是人就会玩”

除去刚才提到的几点外，《传奇》的操作和界面也都相当简单，以至于完全不需要新手任务来告诉玩家你的属性由哪些构成，你的主要属性是什么，辅助属性是什么，门派有哪些，特点是什么，宠物怎么抓，点数怎么加……

玩家上来就已经选好了职业，明白左边的红槽代表HP，右边的蓝槽代表MANA，中间的快捷栏可以放卷轴和血瓶，鼠标负责走路和攻击，也没什么复杂任务，上来就是砍砍砍，一路砍，除去打怪PK外，玩家什么都不需要操心。


爆不出裁决，在现实中戴个裁决的项链也不错……

所以对《传奇》来说，根本就不存在“上手难不难”“后期难不难”这个问题，从某种程度上讲——“是个人就会玩。”

这就引申出一个问题，网游玩家，究竟变了没有？

在探讨《传奇》时，很多人会说，那个年代，玩家还没见过什么，视野很窄，所以虽然《传奇》很简单，但当时选择有限，大家也只能去玩《传奇》。但是，如果时至今日《传奇》如同大多那个年代的作品一样销声匿迹，这条理论便有可能成立。而事实是，《传奇》系列不但活了下来，而且依然给力，虽然目前有多个版本，内容也有所变化，可依然继续为盛大源源不断提供着营收，而且，现在的玩家还是选择有限吗？



传奇版本发展史

所以事情的真相是，对网络游戏这个形式而言，它同TV Game、PC单机不同，最大的受众面永远是二三线城市的年轻人，这个群体对游戏的需求很简单，对“好玩”的定义也与很多拥有话语权的人理解不同，这一点所有运营商均心知肚明。

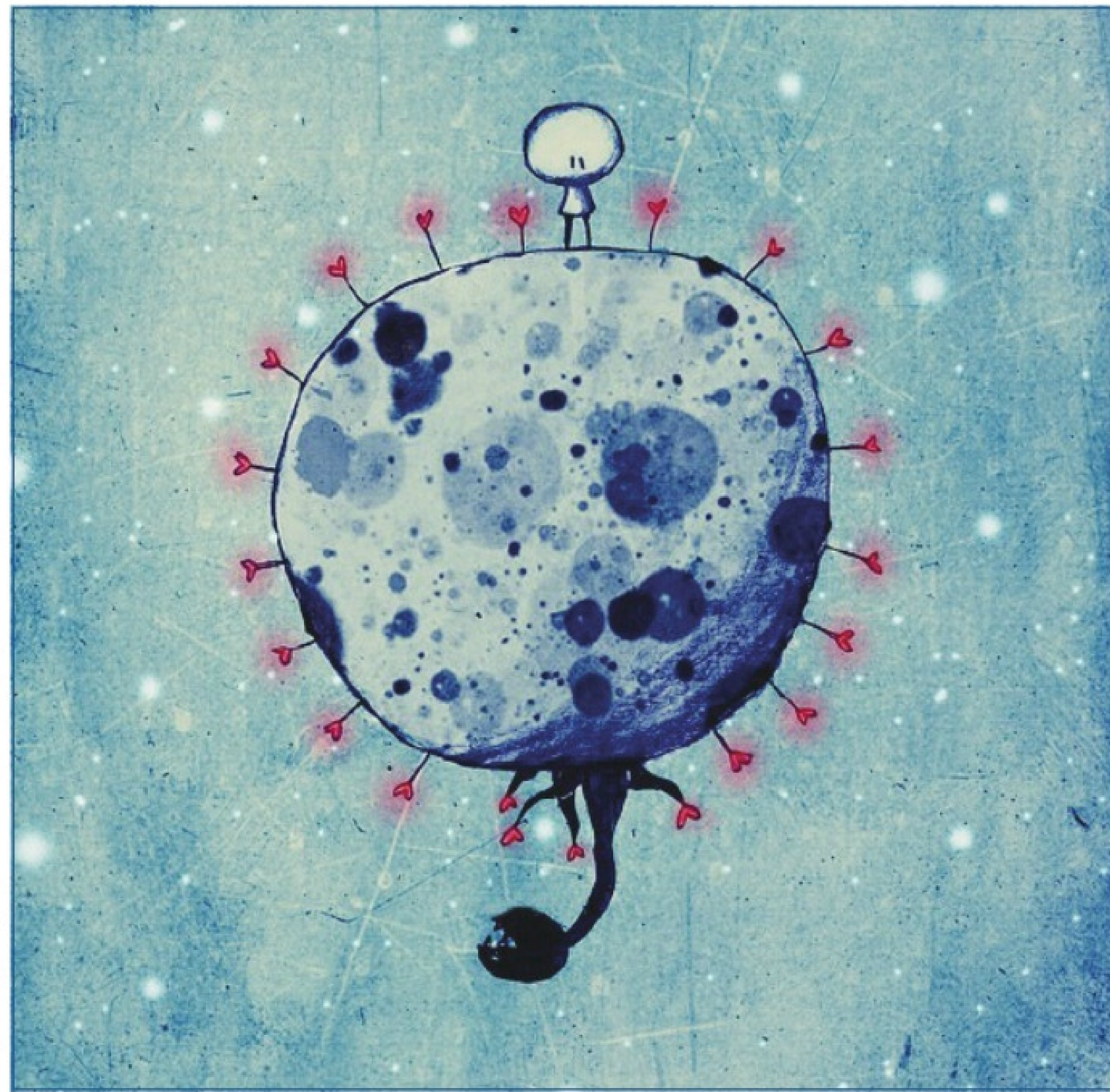
“我”是传奇

网络游戏构成的虚拟社会让很多人迷恋，与FACEBOOK、Twitter不同，除去简单的交流外，玩家之间还需一起“共事”，很多可能仅靠聊天不能展现的东西会因为一次PK、一件装备而显露出来。而且同现在大多游戏不同，《传奇》没有为玩家划分势力，提供一个所谓“背景”来为玩家之间的协同或者敌对来做解释，只提供了那座著名的“沙巴克”城池供玩家征战，所以在《传奇》里，所有恩怨情仇均是靠玩家自己构筑起来——“我”，即是传奇。

下面会为大家讲述几个根据采访得来的《传奇》玩家亲身故事，从另一面继续解读《传奇》究竟是一款怎样的游戏。


在相似的人群中如何让自己显得突出？网络游戏给予玩家的选择要比现实中的更多

“堵门，没有用”


你可能会感觉到奇怪的种子在心里发芽……但这毕竟只是游戏，认真就输了，所以不要紧

“无敌小子888”说到这段往事时一脸笑意，“《传奇》里战士会一招叫野蛮冲撞，这招可以把比自己级别低的玩家顶开，级高就顶不动……记得那天我和一个法师朋友去打怪，具体哪里已经记不清了，总之是在一个房间里，一个怪啪一声爆了，掉了一地装备，于是我跟法师说，你慢慢捡，我去门口堵着。因为当时《传奇》里还没有掉落保护，怪物掉的装备别人也可以捡走，为了预防这种事，我就站在房间的入口处，那里只能过一个人，而且当时我34级，算是很高级的战士，也就没有多想。过了没10秒钟，有个女战士从这路过，本来她从我前面走过都要离开了，就在离开我视野前，突然又折返回来，站在我面前，我正琢磨她想干嘛的时候，只见我控制的人物噔噔蹬几下被她推进了房里……那个女战士犹如无人之境般拿了几个东西后扭头便走，正当我琢磨要不要开打时，只见聊天屏幕弹出一行字：堵门，没有用。我彻底被这句话折服，因为实在太逗了……如果真有那么巧，这段文字能被当年那个战士看到，我要告诉他，我现在还记得你当时的ID，哈哈哈哈。”

类似于战士这招野蛮冲撞外，法师还有一招“抗拒火环”，其效果是把周围所有比自己级低的玩家弹开，除去在PK、打怪时可以弹开近自己身的外，其实最大的作用是在NPC被玩家遮住找不到时，一个火环，世界清净了……

从这个故事可以看到《传奇》设定的一些思路——激励。被野蛮冲撞冲开，被抗拒火环弹开，这是可以给对方带来“屈辱感”的设定，所有玩过《传奇》的玩家都明白这句话的意思。但也正因为这点，当玩家被弹开时，除去“屈辱”外，更多的是一种“激励”——激励你去努力练级赶超过他，一报被撞之仇……

“这是我的兄弟”

“皮皮鲁”今年32岁，在一家IT企业做高级管理，有车有房有老婆有孩子，外表看起来标准的都市白领模样，所以当他谈到《传奇》时露出那种宛如孩子似的活力的模样，颇让人觉得违和。皮皮鲁说，“最让我难忘的是一次我被骗了。当时我有把裁决，那会儿裁决还不多见，服务器可能也就3、4把，老实说当时我特有优越感，总喜欢在人多的时候拿出来，虽然现在想想挺好笑的，但当时真是觉得自己高人一等。有天有个朋友突然问我能不能裁决借他用一下午，要来公会战。因为《传奇》里好武器不多，临时借朋友的武器用来打架这种事时常发生，我自己原先也借过别人东西。不过现实里的朋友还会骗你，何况游戏里？我当时犹豫了很久，但最终碍于面子还是借给了他。正如你所想，我被骗了，过去一星期后，我知道我拿不回这把裁决了。我非常失落，躺在床上用被子盖着头，虽然一边想因为一个游戏而伤心实在有点傻，但还是忍不住眼泪在眼圈里打转。哈哈，很可笑吧？但我现在还能记得当时的感受。之后我接到一个电话，是游戏里认识的几个朋友，我和他们玩了有一年多，非常要好，一起练级一起PK，我不知道算不算做兄弟，但确实是游戏里最熟悉的朋友。电话里，他们对我说，皮皮鲁，你别这样，不就一把裁决吗，你上线来，我们给你个东西。我那会大概一个多星期没玩了，上线时我惊呆了，他们送给我的是——裁决。我问他们哪来的，他们说他们发动兄弟，追得那个骗子整个服务器都打不了怪，他就还给我们了。不过我知道这是个谎言，因为原先那把裁决因为PK而得到了诅咒+1，这把则是崭新的。我不知道说什么，我终于哭了。


《传奇》中对战争场面和气氛的营造是非常出色的，每一次参与城战的士兵都是彼此信任的兄弟，妄图坐收渔利的乌合之众在战场上没有容身之地

《传奇》之后我也玩过很多，不过这段经历却始终无法忘怀，我总在问自己，到底什么才是朋友？我不知道，真的不知道，可是如果可以，我真的想回到过去，留下他们的联系方式，现在就可以和他们一起喝顿酒了吧。向别人介绍时，就说，这是我的兄弟。”

记录这段故事不是为了煽情，想证明的是游戏与玩家无法被同质划分。很多有关《传奇》的负面文章中，必然会有一项：玩家素质低下。我们姑且认为这个世界上确实有素质这种东西，那么素质低下的家伙都在传奇里？实际情况是，


在《传奇》这样讲究实力至上、鼓励PK行为的世界中，玩家也可以找到朋友甚至恋人，共同分享一段刻骨铭心的经历

哪里都有好人，哪里都有坏人。因为《传奇》里玩家够多，基数够大，所以才会出现各种情况。正如现在的《魔兽世界》一样，多少人在大喊小白和无赖的增多？与早期已经截然不同。

起码对皮皮鲁来说，他幸运地遇到了朋友，就在《传奇》里。

“你得有被杀的觉悟”

“礼炮”大学刚毕业，因为打游戏没少被家里骂，不过聊天时他一点不后悔曾经把大把时间放在游戏里。“毕竟我们只能年轻一次，做点自己想做的事，我想并没有什么错，你看我现在不也一样顺利毕业找到工作了吗，虽然钱不多，但也够养活自己。大学时可能玩得最疯的就是《传奇》，印象最深的就是尸王洞。《传奇》里人物到28级时能学会一个很重要的技能，不过需要技能书，但这本书并不多见，毕竟简单的办法就是在一个叫尸王洞的地方打尸王，自己打很难打过，所以大都组队前往，这时就会遇到麻烦……因为需要技能书的不光是你们，大家都需要，尸王洞便是一个时常因为抢地盘而PK的地方。我们公会曾经霸占了尸王洞一个月之久，每天一到点，就组上人，下尸王洞。刷尸王就打尸王，没刷尸王就把另外下来的人杀掉……好像听起来很不讲道理，不过《传奇》就是这样一个游戏，靠实力说话，哪边够强，哪边就能称王。那一个多月真是杀得天昏地暗，因为尸王洞有开放时间和限制，所以几乎每天一到点，我们几个就组好了过去，接下来便是一顿厮杀，直到后来另一个队伍把我们彻底杀了出去……我觉得这很好玩，也不会因为被杀而想去报复什么的，毕竟就是这样一个开放的游戏，我认为杀杀砍砍没有错，不喜欢的话，最好不要玩。你得有被杀的觉悟。”

除去沙巴克外，《传奇》里同样有需要玩家协同作战的地方，尽管看起来有点“蛮横”，但这种PK自由度才是《传奇》特有的属性。而且前文讲过，《传奇》里的技能是很多玩家的升级动力，到级别后，最大的愿望就是取得技能书，这种逼着你去“打架”的设定，在粗犷的外表下，传递的是一种游戏对玩家的把控。

“当时的想法就是能有个地方玩《传奇》”

最后这个故事发生在笔者身边。当时我发现有个同学突然开始频繁迟到，下午也总不见踪影，仗着大学里考勤没有那么严格，考试时他也能及格，倒也相安无事。有天我跟他开玩笑说回头把你媳妇带来给哥几个看看啊，他楞了一下，说，我没女朋友啊。我说你别骗人了，这阵老不见你，肯定把妹去了啊。他嘿嘿一笑说，没有啦，我在网吧打工呢。我说，嘿，你家里不是每个月给你挺多钱吗，体验生活去了吗？他神秘兮兮地对我说，我玩游戏呢，叫《传奇》，特好玩，但是网吧太贵了……我就跟老板商量了一下，免费去他那打工，其实就是帮着收收帐，然后晚上我可以在那免费玩。

他一人沉迷还不够，非得拉着我们几个一起玩，于是有那么一段时间，以他为首，我们都在《传奇》里征战……

后来同学聚会时我们老拿他这段黑历史挤兑他，他说，哎，那会儿真是年轻，当时的想法就是能有个地方玩《传奇》。

这段故事本来只是我上学时一个小的不能再小的插曲，不过随着网游业蓬勃发展，我从这件事中看到两个真相：一是《传奇》不愧是第一个在地推方面狂轰滥炸的作品，当时的网吧几乎一水《传奇》与网吧老板的大力协作是密不可分的；二是产品的“自我膨胀”，当一款作品成为效应时，玩家会源源不断地进入，哪怕一些玩家其实并不觉得多么好玩，但在“玩什么都差不多”的情况下，这种效应的作用十分明显——大家都在玩。当时几个同学就是这样的想法——一起玩肯定比自己单个玩别的来得有趣。

“传奇”仍在继续

在有关讨论《传奇》为什么能够火爆至今的文章中，包括本篇，实际上都是一种“马后炮”的行为，因为时间无法逆转，我们无法看到如果当时没有《传奇》会如何，也不能知道如果《传奇》在今天推出会如何。但是只要你提及中国网游，不管从哪个角度，都无法避开这么一头巨兽，它就那么横亘在那里，让人无法逾越。所以不管喜欢还是讨厌，《传奇》的确在中国网游史上划下了浓重且不羁的一笔，这一笔似乎给大家指出方向，却又让人摸不到头脑。而且当我们以一种“回顾”的姿态讨论《传奇》时，却蓦然发现，时至今日，《传奇》仍以一种与主流作品——比如3D画面、更多职业、更多技能、更多副本、更多系统等等——看起来截然相反的方式继续活跃，用“素面朝天”的姿态，展露着“传奇”般的微笑。

它还在继续。



十年过去了，时过境迁，物是人非，而《传奇》的传奇还在继续

科隆电玩展网游一瞥











这次科隆电玩展上网游部分给我留下印象比较深刻的现象就是“什么都在网游化”。《太空堡垒卡拉狄加》网络化了，《帝国时代》网络化了，《火炬之光》网络化了，《铁血联盟》网络化了……

所以不光是国内开发商喜欢把一些经典题材做成网游，老外一样如此。

看到这么多熟悉的单机游戏或者影视题材被网游化时，我第一反应就是去看了看海外玩家对这种行为的看法。因为大家知道，在国内这种事往往不会得到支持，大部分玩家都抱着“肯定改不好”的心态看待这类作品，多会发出“别把经典糟蹋了”的感慨。与国内玩家不同，海外玩家大都没有对此表现出负面态度，不少玩家还会提出一些自己的想法，比如《太空堡垒卡拉狄加Online》应该加入什么飞船，《帝国时代Online》如何设置文明等等。

我并不是想以此来体现海外玩家更加宽容，毕竟他们和咱们的经历完全不同，如果他们也看到一款款对经典题材的胡乱篡改后，相信也不会如此温和，说不定比咱们骂的还要难听。我想说的是，继E3之后，我再次感受到海外网游市场与国内的差异性。

这种差异性主要体现在2点，一是玩家群体的不同。在科隆展上，大部分网游厂商均有Q&A环节，为观众和媒体详细讲解游戏，我想这并不是他们对工作多么认真，或者多么尊重游戏本身，最主要的原因是假如他们只请一堆Showgirl蹦蹦跳跳的话，观众根本不会买账。当然，漂亮女孩全宇宙的生物都会喜欢，只是相比国内来说，海外玩家同样关注游戏本身到底如何。他们的确是去看游戏的，这款作品到底如何？好不好玩？之所以还能抱有这种疑问和好奇，我想是因为海外网游不像国内这般千篇一律，以至于就算咱们想知道怎么回事，却发现厂商似乎也没什么可说，且都大同小异。

二是产品的不同。似乎大家都无视《魔兽世界》一样，科隆展上看不到太多WoW like，绝对能让看惯了大家都跟《魔兽世界》屁股后面走的国内玩家眼前一亮。这也是我能够坚持浏览完科隆电玩展的主要原因，假如一个个都跟《魔兽世界》差不多，也就不会有这篇专题了。

经常有人提问，为什么中国做不出《魔兽世界》？我想最靠谱的答案就是视野不同，国内的开发商谁不想做个能和《魔兽世界》抗衡的作品，但就是做不出来，不是因为我们太笨，而是真的被《魔兽世界》蒙住了双眼，仅仅是模仿《魔兽世界》，又怎么可能超越它？你进步的同时，人家一样在进步，且脚步比你快了许多。

也就是说，《魔兽世界》的开发者看到的是这些欧美作品，从这里吸取养分，再加以暴雪式的消化和变化，发展成自己的东西。而大多国内开发者是从《魔兽世界》里吸取养分，从起跑线上便输了。

废话就此打住，这次科隆游戏展上出现网络游戏同样不算少，现挑选其中5款为大家一一介绍。

帝国时代Online

Age Of Empires Online

■陕西 Oracle

去年年初的时候，开发了《帝国时代》系列并因此光荣数十载的Ensemble工作室正式关闭，让不少还在苦等该系列下一款新作的玩家们叹息不已。但微软岂会放弃这块总销量达2000万套的金字招牌，于是在这次的科隆游戏展上，我们看到微软携《帝国时代》卷土重来，开发阵容足够让人放心，Robot Entertainment的大多数成员大多都参与过之前《帝国时代》历代作品的开发，只是在那个熟悉的Logo后面，出现了一条Online的尾巴。至此，先前微软神秘的“Project S”计划终于揭开面纱，即《帝国时代Online》。

崭新的模式，经典的元素

与历代《帝国时代》相仿，游戏的核心依然是发展、扩张、战争，玩家一开始只有一座小村庄，几栋破败小房，通过采集大量工农业产品与贸易，逐渐发展成一个庞大的帝国，当然在这期间战火纷飞是避免不了的。玩家可以训练军队并不断壮大，四处征战，抵御外敌。目前展会上的试玩只能选择希腊，随着版本的不断完善，玩家可以看到许多熟悉的文明。至于为什么选择了希腊，官方的说明是：“希腊文明不仅知名，而且有着许多有趣的人物事迹，对大多数玩家有着足够的亲和力，如果回到这个时代，希腊是一个再自然不过的选择。”对国内玩家来说，这样的说辞也只有见仁见智了……

不要忘了，这是一款网络游戏，社交要素是必不可少的。玩家在游戏中可以和同伴一起合作完成任务，与其它玩家对抗，多人内容在游戏里占到了95%的内容。也许是开发组受到了如今模拟经营类网页游戏的启发（事实上《帝国时代》也非常适合做成这种类型），本作吸收了一些网页游戏的特性，比如下线之后玩家农田里的作物依然正常生长，城市的发展也不会停滞。不过即使玩家不在线，城市的发展也并非完全不可控。所有采集到的木材、食物、矿石乃至科技发展，都会在下一次玩家上线的时候供玩家确认。在《帝国时代Online》里，交一个朋友是十分必要的，你可以瞬间传送到朋友的国家，不仅能交易资源，还能接到一些自己领地所没有的任务，比起孤军奋战，与好友合作是一个明智的选择。


画面风格彻底改头换面，变成了Q版卡通渲染

在游戏方式方面，本作将融合







（上图）玩家要从一个小村庄逐渐发展成这样一个大型的聚落
（右上图）战争规模依然很大，每个兵种各司其职
（右下图）贸易能让玩家快速得到大量资源

角色扮演与即时战略，玩家在游戏里扮演的并非是一个角色，而是一个文明。由于变量众多，发展方向各不相同，连所在地形也会完全随机生成，所以哪怕两个玩家选择了同一个文明，也很难出现两座相同的城市。通过完成一些任务——这些任务无非就是“保护迈锡尼以防敌人的侵略”这样的内容——城市等级会得到提升，到达特定等级便会解锁一些花坛喷泉等装饰建筑，通过装饰自己的城市，不同玩家的个性也得到了表现。这款游戏有着许多RPG游戏才有的要素，比如庞大复杂的技能树，玩家可以选择任意一个方向发展。城市升级可以得到3个点数，这意味着一种新的能力，多数是被动能力：增加你石材的产量，诸如此类。文明有着4个发展阶段，可以通过加点得到自己喜欢的文明类型。至于如何有效利用有限的点数，达到利益最大化，这就要需要玩家自己分析定夺了。

两大全新要素

《帝国时代Online》在保留原有游戏系统的基础上又增加了两个新的系统。游戏提供了一个顾问系统，这有些类似于《帝国时代3》里的支援系统，可以给予玩家一些火力或资源的提升，随着文明等级不断上升，将解锁更多的顾问，合理地运用顾问能力甚至可能扭转战局。而另一个重要的要素便是装备系统（听起来这似乎让本作的网游血液更加纯正了一些）。玩家可以给自己的单位装备上各种道具宝物，这些宝物有些来自于探险，有些来自于任务奖励，有些则可以在“史诗商店”里直接购买——通过做任务可以拾取到各种设计图，然后向史诗商店提供设计图和资源就可以交换获得相应装备。在展会的演示里，我们看到，玩家给一个士兵装备上精良品质的“幸运符文盾牌”，每一个士兵都因此有了同样的装备。这会给整个步兵团队带来很大提升，包括2%的攻击加成，4%的护甲加成，甚至还给予步兵5%的几率抵抗陷阱。装备上的物品将会在单位外观体现出来，连单位的动作也会有所改变，游戏的细节设定还是颇为丰富的。


本作也有白天夜晚之分，夜里灯塔等建筑物会发挥作用

与国内截然不同的“免费网游”

现在就连国外也刮起了免费风，当微软宣布《帝国时代Online》将是一款免费游戏时，即使在欧美，“免费网游”也不再新鲜。本作将通过微软自家的Games for Windows Live提供服务，玩家可以通过Live聊天、赠送礼物、交易内容。显然国外在“免费游戏”的收费模式上还十分小心，在游戏上市前，微软将收集玩家的意见，跳过那些玩家厌恶的收费模式（比如道具收费）。微软保证，本作将采取一种特别的收费模式：玩家将不会在游戏中需要不断的购买小道具物品，相反的微软将向玩家推出一次性购买游戏道具，这可能包括，够买新的文明或者一次性游戏任务包(内含大量的游戏任务)等等。对于这些需要额外购买的游戏物品道具，微软将给予绝对合理的价格。这有些类似于《激战》和《英雄无敌——王国》在国外收费模式的结合。前者需要购买游戏内容，而后者需要购买额外的城镇数量。让人欢欣鼓舞的是，玩家首次登陆《帝国时代Online》时玩家会得到25小时的绝对免费游戏体验时间。在这25小时内，游戏将是完全免费的，玩家的游戏体验将不会打任何折扣，而目前Beta测试已经开始注册，想要免费的玩家要抓紧机会了。

从目前公布的信息来看，《帝国时代Online》与之前的作品将会有较大不同，而玩家的反响也将为激烈。最大争议来自于画面风格，尽管微软方面相信“游戏艺术风格上的修改会吸引来新的一批喜爱这款游戏的Fans来感受这部经典游戏系列”，但从玩家论坛的抗议来看似乎又不是那么一回事，游戏的收费模式也引起不少玩家不满。目前官方并没有介绍真实战斗场景的内容，等到相关信息公布，或许会引起更大的争议。

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

战犬归来
——《铁血联盟Online》展望

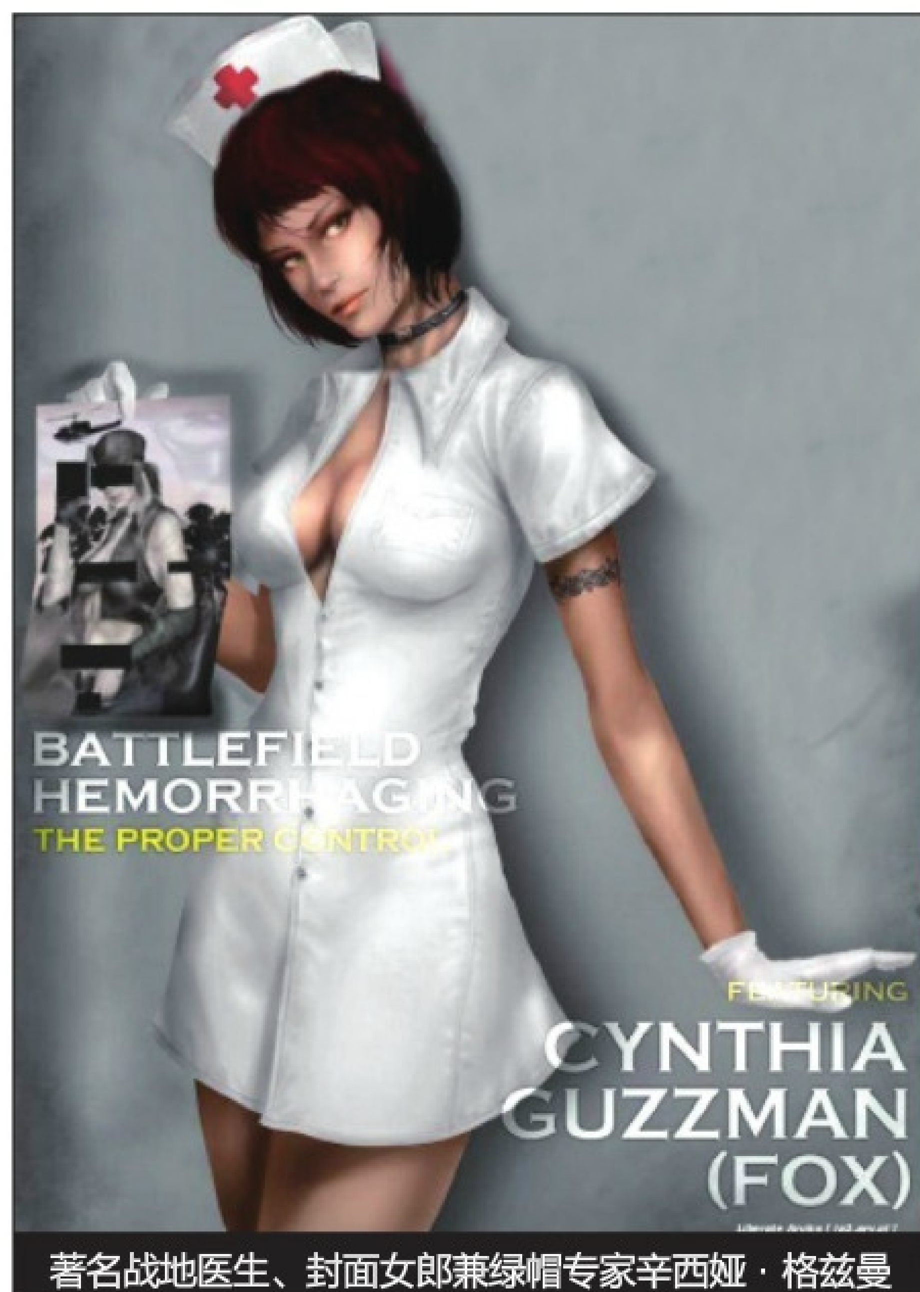
Jagged Alliance Online

■北京 坏香橙

在如今这个浮躁的年代，随着快餐娱乐的大行其道，“经典”这个概念越发显得苍白无力。一部部曾几何时如雷贯耳的名牌大作面对后来居上的新生代挑战者越发显得疲态尽显，曾经的名望逐渐在当代玩家的视野中慢慢淡去，偶有那么几个尚未过气的代表要么顶着看上去耀武扬威的名分继续吃老本，要么试着转换平台苟延残喘，要么就是走上Online化这条凶险的变革之路——《英雄无敌》如此，《帝国时代》如此，如今又有一部半埋在尘堆里的金牌名作选择了这种途径开始了Online化的尝试——这就是《铁血联盟Online》

事实上，尽管名声似乎不及前文提到的那两部大作响亮，但实际上《铁血联盟》这个游戏名称在骨灰军迷玩家中的威望可是相当高的，这点从想来分一杯羹的商家不止一户就能看出——另一部试图榨取此游戏剩余价值的醒目玩意是《铁血联盟Ⅱ——重装上阵》，一部复刻系列最经典之作的重制游戏，详情可翻翻本期的单机新作预告栏目；不过，与那部号称“完美重现经典设计”的东西不同，《铁血联盟Online》在游戏架构上的变动明显要更直接也更彻底，由此招来老玩家的非议丝毫不奇怪。然而，这部Online化的新作果真如此不值一玩吗？还是让我们看看实情再说话：

“——目前我们已知的情报有：本作采用了全新的3D画面，保留了传统的雇佣兵经营与RPG元素，玩家既可以对抗电脑又可以互相对战；游戏允许玩家建立自己的根据地，并且提供了一系列有时限的战役供玩家挑



著名战地医生、封面女郎兼绿帽专家辛西娅·格兹曼





（左图）《铁血联盟》初代以及第二代能雇佣到的最著名角色之一：前苏联红军少校伊万·多尔维奇同志

（上图）从《铁血联盟》初代便有登场的英国佬"短桨"罗伯特.沙利文——雇佣这位前可要好好掂量掂量自己的钱包分量

战，而作为应战方的玩家可以进行多人合作完成任务赢得胜利；最后，本游戏从某种意义上来说玩法有些接近于……网页游戏。玩家可以委托电脑指挥作战也可以直接介入进行控制；最后的补充——非常重要——除了回合制外，玩家也可以选择即时制系统。"

OK，目前已知的消息就这么多，虽然看上去好似大多数游戏的官方发言般空洞苍白无内容，但如果结合系列作品特色的话还是能找出些看点的，一条一条来：

1.画面全面3D化：虽说如今除了独立游戏制作者、KUSO Game和Capcom外几乎没人会选择像素画面来制作游戏，但回想一下那640×480分辨率的2D经典《铁血联盟Ⅱ》，任何专心投入过游戏的老玩家面对"3D"这个词眼都会浮想联翩：3D化至少能让人物模型丰富些吧？至于能不能像从前的《幻影特工队》（Shadow Company）那样虽为第三人称战术游戏却可以在狙击时切换为第一人称视角则不得而知，不过遐想一下又不是罪……

2.玩法上的变革与保留：让人喜忧参半的部分——建立自己的基地并成为佣兵头子的设计被保留下来自然是好事，相信在系列其他作品中经历过抢矿山打黑拳倒卖军火赚血汗钱、雇佣刀头舔血的亡命徒拉队伍组织革命推翻独裁政府的老玩家都会赞同这一点；但是，从"战役"与"合作"这些关键字来看，《铁血联盟Online》的软性内容设计肯定会与之前的系列作品有区别：事实上，《铁血联盟》经典系列在RPG要素上的真正卖点并非剧情故事，而是活灵活现的人物角色塑造描写。就以最受老玩家青睐的《铁血联盟Ⅱ》为例，在这一作中身为另一个Boss的玩家所雇佣的佣兵身份可谓五花八门，三教九流无所不有——你既可以找到英国特种部队的退役军人，又可以找到新芬（北爱尔兰共和军）出身的爆破高手；既可以雇佣到前苏联的红军老兵，又可以和来自唐人街的功夫大师战地医生签订生死合同；不同出身背景带来的人物细节自然是各具特色，不同角色之间的互动更是丰富多彩，如此有血有肉的角色人物能够成为卖点自是情理之中；不过，如果把游戏环境放到开放式的互联网上，那么这种特色能否保留实在是值得商榷——个中道理并不复杂：设计一群拥有独一无二性格、背景、属性与配音的角色，或者设计一套能随机生成不同属性人物的数据库，这两种方案哪种比较适合于《铁血联盟Online》这种在线游戏几乎是全无悬念的；从文中的介绍来看制作方似乎在极力将设计卖点转到游戏系统之上，但如此反而在其他方面暴露出了更多的问题，看下一条。

3.游戏系统大变革：毫无疑问，这部分无疑是所有介绍情报中争议最大的部分，首先是即时制与回合制的问题，诚然，与别人合作进行的网络游戏如果还像单机游戏般采用不限时的回合制肯定不现实，一个动辄需要思考上几十秒甚至几分钟才会行动的玩家或许是个不错的战术游戏指挥官，但绝不会是个好战友；然而如果因此便换成即时制的话完全就是矫枉过正——《铁血联盟》和《盟军敢死队》完全是两个概念，精密策划下执行的战术行动才是这个系列在系统上的最大魅力所在，如果换为完全即时制的话肯定会得不偿失。稳妥起见，还是采用类似于ATP的半即时制比较合适，但如何兼顾战术部署反应时间与游戏流畅度两者的平衡势必会是设计方需要考虑的一大难题。

4.最后，"类似于网页游戏"这点应该是指不论是退出游戏还是意外断线，玩家的角色与设施应该都会处于电脑托管的状态下——至于是否会发生其他玩家乘虚而入这种Web Game中绝不少见的情况……你说呢？

其实，从基本设计思路上就不难看出，《铁血联盟Online》会是一部与《铁血联盟Ⅱ——重装上阵》完全不同的游戏——后者的卖点在于"经典重现"与"是否支持Mod制作"，前者的重心则是"团队协同战术作战"。不过，如果让我们抛弃成见，重头回想一下近几年内那几款为数不多的非即时制小队战术游戏，如《秘密潜入》《锤子与镰刀》《E5旅——新铁血联盟》和《7.62大口径部队》等比较容易被当今的玩家所接受的作品——至少这些游戏还有个马马虎虎的3D化画面——的话，我们不难发现这些大巧不工（查查这些游戏的生产厂商，再回顾一下上期中旬刊的专题内容你就能理解我的意思）的游戏尽管存在着无数缺陷与不足，但某些设计理念上的进步依旧是有目共睹的——其他不提，就以《E5旅——新铁血联盟》为例，体验过这部游戏的玩家在忍受那糟糕透顶的视角设定与败笔众多的操作方式（大多数时间都在调整视角……）之余，十有八九都会惊叹原来非即时制游戏的战术系统也可以进化到如此生动的地步。的确，《铁血联盟》系列在核心玩家的印象中是一部极为成功的游戏，但我必须指出的是，真正维持这个系列声望流传至今的并不是什么神圣不可侵犯的黄金品牌，而是来自民间玩家孜孜不倦的补充与完善——对比一下当年的《铁血联盟Ⅱ——黄金版》与现在出自爱好者之手的1.13版，任何明智的玩家都能理解这个道理。无论如何，如果这部在线版游戏的开发商不辜负系列招牌死忠的期望去全心打造的话，那么《铁血联盟Online》还是值得期待的，让我们放松心态耐心期待吧。

《黑暗千年》背景详解

Warhammer 40,000: Dark Millennium Online

■湖南 兔子半妖

战锤40K背景的系列的游戏作品在今夏可谓是井喷式的连续出招，继主打即时战略牌的《战争黎明2——报应》与剑走偏锋玩动作路线的《星际陆战队》之后，以战锤40K为题材的网游《黑暗千年》（Dark Millennium》也在今年的科隆游戏展上公布了第一个可扮演势力的宣传视频：人类帝国。

游戏的背景设定在一个位于已知银河系边缘的星区（人类帝国行政单位，由许多的星系组成）。数百年来，这个星区一直被规模庞大的次元风暴所包裹，直到最近，各个势力才有机会染指这个星区的，而他们派出的部队将在这个星区展开激烈的厮杀。这几乎是近期所有战锤40K游戏的套路——把游戏的背景设定在一个偏远蛮荒路人甲星球，各路人马纷纷聚集到此你轰我我轰你，俗是俗了点，但好歹创造了一个可供各路人马互车又不会与官方剧情冲突的机会。

在科隆游戏展上人类帝国已经明确公布了三个可扮演的分支派系，而宣传视频也在暗示着几个可能出现的分支派系。三个已确认的分别是人气爆棚的星际陆战队（Adeptus Astartes，也就是众所周知的SpaceMarine）和帝国卫队（Imperial Guard），以及一直神秘莫测的机械神教（Adeptus Mechanius）。

皇帝之锤——帝国卫队

“我属下有五十个精锐的帝国卫队兵团：空降兵，渗透部队，机械化步兵，坦克集群和自行火炮全都应有尽有。愿皇帝陛下宽恕我的敌人，因为我的字典里并无宽恕二字。”

——指挥官德米特里厄斯

帝国卫队的历史可以追溯到皇帝发动大远征，重铸人类帝国的时代。当时在皇帝身边作战的是星际陆战队军团，一群接受过基因改造的超级士兵。尽管星际陆战队员都有以一当十的战斗力，但在浩瀚的银河系面前，他们的数量还是太少了，皇帝需要更多的部队来镇守从敌人手中夺回的行星。帝国军团由此诞生。

在何露斯大叛乱之后，出于预防叛乱的目的，帝国军团被拆分成为帝国海军和帝国卫队。但即便如此，帝国卫队仍然是整个银河系中规模最大的战斗部队，数以十亿记的常备军、行星守备部队和民兵构成了这支恐怖的力量。由于来自各个星球，不同的帝国卫队兵团具备各自的特长，例如长期镇守卡迪亚之门的卡迪亚闪击军团擅长最激烈的正面对抗，来自丛林行星的卡塔昌恶魔就是兰博式的丛林伏击爱好



这一位的造型很像是帝国审判庭的审判官（Inquisitor），莫非审判庭也将作为可选势力登场?



很多玩家把这一位当成了星际陆战队的侦察兵，但他手里的武器应该是帝国卫队的激光步枪——星际陆战队大概不会用这种地摊货……





（上图）这位手持霰弹枪的仁兄的身份也很迷茫，有人认为是见习审判官
（左图）作为敌对人物出现的兽人Ork，视频中出现的敌对势力还有混沌恶魔和混沌星际陆战队

者，令人畏惧的阿提兰蛮骑兵是从当地的游牧部落中征召而来，提尼斯的第一与唯一团全部都是擅长潜行的渗透高手。

让帝国卫队威名大震的是他们海量的重武器——帝国卫队会用数不胜数的主战坦克和自行火炮掩护步兵发起冲锋，用炮火和光束将敌人的阵地轰成一个遍布弹坑的地狱，直到人海构成的浪潮将敌人彻底碾碎为止。

死神的化身——星际陆战队

高举战旗，今天我们要让那些杂碎死个明白！

——阿达·加洛兰中士

在少数情况下，即便是帝国卫队也会遭遇难啃的敌人，在这种情况下拥有“死亡天使”威名的星际陆战队便会展开行动，用最精确、最致命和最迅速的方式将敌人从核心处一举摧毁。

星际陆战队的地位远远高于人类帝国的其他战斗部队。他们由许多个独立的战团构成，各自拥有专属的母星、基地、舰队乃至太空要塞。星际陆战队战团间的战斗风格差异很大：暗鸦守卫战团是潜伏在夜幕中的幽灵，即使是身上的动力装甲也不会阻碍他们悄无声息地猎杀敌人；火蜥战团的母星是一颗遍布火山的星球，他们酷爱用热熔枪和喷火器将敌人化为灰烬；源自芬里斯的太空野狼战团从外貌到作风上都酷似维京糙汉，总是提着板斧嚎叫着扑向敌人；而在这次视频中露面的黑色圣堂武士则是冷酷的十字军，总是挥舞着近战武器将敌人斩尽杀绝。

虽然重型装备的数量不多，人数也相对较少，但是星际陆战队员的单兵素质与装备都绝非普通人类士兵可以相比的。每一名星际陆战队员都接受过基因改造，力量、速度、寿命和抗打击能力都远远超出常人，而数百年的战斗和严酷训练铸就了他们坚不可摧的意志与无人可比的战斗技巧。动力装甲保护他们在常人无法生存的环境下继续战斗，丰富的单兵武器让他们轻松应付各种状况下的战斗。他们可以自由地选择战斗方式，在通常的情况下，他们偏好快速的外科手术式打击，在闪电般地摧毁了敌军中的关键节点后便从容离去。由于他们先进的单兵装备，他们也会承担一些在极度恶劣危险的环境中进行作战的任务。

机械圣灵的信徒——机械教徒

肉体意味着着软弱——机械教戒律

机械教起源于火星。在一场几乎令火星殖民地覆灭的浩劫发生之后，抱着唯有依靠科技才能生存的信念，仅存的居民们动员了一切力量来搜集散落的技术产品以重建火星上的生态圈。在变异生物和食人族的袭击下，在极度短缺的氧气与食物供应下，这些人顽强地生存了下来，恢复了火星殖民地的秩序与繁荣。当人类帝国从地球重新崛起之后，机械神教选择与地球结盟，成为了人类帝国最重要的盟友。

机械教控制下的诸多铸造世界（或曰熔炉星球，总之就是巨大的行星工厂）低调地垄断着帝国几乎所有的高科技产品的生产，而且在帝国治下享有极高的自治权。普通的帝国军人也许会见到一两名从事装备维修的低阶教士，但终其一生他也许都无法见到神秘的机械教军事力量。

机械教的军事力量包括了声名在外的泰坦军团（超巨型战斗机甲，在科隆游戏展的视频中已经有战犬级泰坦出现）和斯基塔里护教军团（接受了器官移植和机械改造的生化战士），几乎不为人知的攻城武器军团和机器人军团，还有最为罕见的，将自己的身躯与巨型战争机器融为一体的教士军团“追击者”（Secutor）。早年残酷的求生斗争造就了机械教徒们冷酷的性格，他们的行为方式如同机器一样精准而冷酷，随时可以为了集体的生存而奉献自己的一切，也可以为了保护机械教的知识而痛下杀手——哪怕灭口的目标同为帝国子民。



和陆战队员并肩作战的人物，右臂下的徽记表明了他所属的阵营——帝国审判庭



截图中的陆战队员都拿着远程武器，但是在视频中甚至有骑着摩托的陆战队员挥刀飘过的场景

TORCHLIGHT

The disturbances in Torchlight were more severe than I'd expected - though I must admit I felt a bit relieved. Petty assignments often signal the end of a Vanquisher's career.

I came to restore the flow of Ember - but the darkness below Torchlight ran far deeper than the mines.

It would be a test of both my skill and conviction. Evil must be torn out at its root, and this one had buried itself deeply.

开放型网游《火炬之光II》

TORCHLIGHT

■北京 Yoooo

“《火炬之光》是个好游戏吗？”这是个需要慎重回答的问题——就算已经在上面消耗掉了几十乃至几百个小时，你在说出“当然”两个字之前也得意识到这个问题：对于暴雪游戏的狂热爱好者而言，《火炬之光》就是一款在投机心态下完工的作品，它巧妙地趁着《暗黑破坏神》系列青黄不接的档期推出，存在价值相当于把露天摊上三分钟即熟的微波热狗卖给那些在蓝蓝路门口排队等着吃全家桶的消费者——因为他们一直在靠反复观赏《暗黑破坏神III》的Demo视频充饥，键盘和鼠标早已饥渴难耐了。但《暗黑破坏神III》除了能为玩家提供大量的热量之外，又能供给多少营养呢？就算是把热狗换成巨无霸汉堡，也同样只能解决饥饿问题——在这一点上，《暗黑破坏神》与《火炬之光》的不同之处在于，前者用十多年的时间培养起了PC玩家对“打怪、练级、穿装备”模式的胃口，而后者只花了这些时间的零头，就成功地让所有打算满足这方面胃口的玩家乖乖地把游戏买回了家。

等等，嘿，我们在讨论的是商业行为是否精明的问题，而不是企业文化折射出的人品问题，不是吗？所以除非你是一个认为地球上只要有“暴雪、星际、魔兽、暗黑”就足够的人，不然还是别在这方面浪费正义感了。《火炬之光》压根就不是为了与《暗黑破坏神III》争夺市场而存在的——它只是很单纯地想在“打怪、练级、穿装备”的模式下分一杯羹罢了，而且它确实分到了：它有一个足够简单的，围着玩家角色转圈的世界，讲述了一个足够简单的故事：一群傻子挖了一个无底洞矿坑，并且把各种奇怪的玩意儿丢在不同的楼层，还在各个楼层都惹上了形态各异的仇家——这时一个渴望打怪练级穿装备的家伙出现在了他们眼前，他（她）用鼠标戳了戳所有人，然后就带着各种奇怪的





（上图）简洁、卡通化、低成本、低配置需求，这就是《火炬之光》的风格
（右图）你看到徐锦江……呃，就是这样





（上图）这样的界面设计已经可以算是不错了，但也许还不是最佳的解决方案
（左图）这是《黑暗史诗》，可以算是《火炬之光》的亲哥哥

使命和一身鱼腥味在矿坑上下进进出出。当然啦，这是一个关于勇气、责任与爱的故事，只有鼠头人、蜘蛛和食尸鬼才不这么认为。

根据暴雪信徒圣经第八章第七十四条所记载的：如果什么游戏存在什么问题，那一定是因为它与暴雪的游戏不够相似。这一条完全说中了《火炬之光》的要害：比如说，它的音乐就没有任何问题——因为同样出自Matt Uelmen之手，营地里那销魂的吉他曲所带有的魔力足以将玩家从矿镇唤回十年前的罗格营地。至于游戏的其他方面，或多或少都与《暗黑破坏神》有所偏离，比如不够严谨的技能设计和离谱的强化系统，全都成了遭到诟病的内容，而一切问题中最为突出的莫过于多人模式的缺乏——想想看，连2002年出在GBA上的《光明之魂》都支持面对面插线联机，而到了2009年，就算不能为一款PC上的ARPG搭建一个像样的联机平台，至少也要有一个简陋的局域网联机系统吧？但是《火炬之光》没有，就像是策划组和程序组在面对多人模式这个目标时全都打出了miss一样，但是他们忽视这个问题并不意味着玩家也会跟着一起忘掉这码事——就算有开放的MOD编辑系统，有数以百计的可以把游戏改头换面的民间MOD，但“打怪练级穿装备”始终是一件独乐乐不如众乐乐的事，有多少玩家会宁可守着战网继续玩着第五十个满级的亚马逊和野蛮人，也不愿意一个人在矿坑里下到十层呢？

Runic Games并不愚蠢，他们当然不是一群单机原教旨主义者，也不会认为拔掉网线会让游戏体验变得更精彩，于是“卖单机挣一份钱，卖网游再挣另一份儿”的野心呼之欲出，所有的阴谋论者都不难猜中这个开头，但结局却令人费解：Runic Games在开发《火炬之光》网游版的同时，居然做出了《火炬之光II》！而《火炬之光II》将全面支持局域网和互联网多人联机模式！

我不知道这种做法会给它的股东带来多大的影响——你们都知道是哪家公司先在2009年4月宣布拿下《火炬之光》发行权，然后于2010年5月收购下了Runic Games。要知道，一款拥有开放MOD功能——意味着玩家可以凭借自己喜好定制，几乎有无尽可能性的有网络联机功能的游戏，在吸引力方面会远远胜过受“官方服务器”和“版本统一”限制的纯粹的网络游戏。不过既然Runic Games迈出了这一步，而且《火炬之光II》会先于《火炬之光》的网游版于2011年春季上市，玩家只要到时候守在电脑前就够了，没必要对此脑补更多。

当然，无论Runic Games在对外宣传中多么强调内部有多少来自暴雪的遗老遗少，它也不可能做出一款真正的《暗黑破坏神》，作为市场试水之作的《火炬之光》说明了这个工作室的定位：既没有华丽的CG动画也没有深奥的世界观，只是以小到让人不忍拒绝下载的文件体积和几乎能在所有电脑上运行的低配置要求作为优势面对市场，它没有勇气开拓新的游戏类型也没能力实现什么令人叫绝的创意，宠物变身之类和钓鱼之类的设计也不过是《黑暗史诗（Fate）》在2005年玩剩下的东西——但是，世界上毕竟还有这样一家工作室在为全世界的“打怪练级穿装备”爱好者制作他们会喜闻乐见的游戏，这是件值得庆幸的事。

接下来就让我们看看《火炬之光II》会是什么样子吧：

游戏的图像引擎没有改变——熟悉前作的玩家一眼就能认出它来，宠物、钓鱼和“退休”系统仍然存在，前作中的三个职业也得到了保留——但至少新增了一个职业，考虑到前作中已经有了“战士、法师、盗贼（游侠）”这个奇幻游戏中的传统组合，我猜新增的职业也许会是有治疗能力的牧师？开发团队承诺会给玩家提供性别选择和更多的自定义外貌选项——这意味着爱好砍杀的战士向玩家不用一直忍受那个酷似徐锦江的光头大叔了，而且会有更多的宠物可供选择——嘿，他们到底打算让多少种动物以鱼为食啊！考虑到这些家伙死守着鱼塘的决心，恐怕魅魔妹子之类的还是只能通过民间MOD成为玩家旅途上的伴侣。

最值得庆幸的莫过于玩家不用再室内和地下场景中度过整个游戏过程了——开发团队终于打算承担起塑造一个完整世界的使命，玩家将可以在开放的世界场景中，在不同的天气条件和日夜交替下进行室外冒险。用户界面得到了重新调整，改变方向是由前作的分别位于屏幕两侧变得更为紧凑——据说使用起来将更加方便，但在接触到游戏成品并亲手操作起来之前，谁知道这是不是自卖自夸呢？

此外，游戏的联机模式和开放的MOD并不冲突，联机的玩家只要保持MOD的版本相同就可以正常进行游戏，而前作提供的MOD制作工具也将得到升级。

总体来说，《火炬之光II》比前作更加值得期待，而且是对前作有好感的玩家不可错过的作品，无论对前作有着怎样的不满，任何禁不住“打怪练级穿装备”模式诱惑的玩家都应当重新审视这款作品，毕竟在前作面市之后，有过网络游戏开发经验的Runic Games至少不会在角色的技能树上犯什么愚蠢的错误了——就算有错误，还是可以通过MOD来修正的嘛！

第三人称DotA《混沌之地》

Land of Chaos Online

■北京 Threeee

这里的LOCO不是《乐克乐克》的那个LOCO，而是Land of Chaos Online的缩写，这个游戏和DotA的关系要比和Loco Roco接近得多——整个游戏的过程就是由一局接一局的DotA组成的，玩家要做的仍然是控制英雄打怪、买宝、升级、合成，相互暗算和集团冲锋，从拆掉一个个炮塔开始做起，最终拆光对方的基地……这意味着这是一款以山寨为主的游戏吗？答案是：不。

游戏的目标和过程相同，并不意味着游戏方式与DotA也相同，在LOCO中，玩家控制的不是飞舞在天上的手，不需要一次次地点击着作战单位、建筑和地面，视角也不能俯瞰战场——玩家扮演的不是一个指挥英雄作战的指挥官，而是英雄本人，在LOCO中，玩家要以标准的第三人称追尾视角参与DotA式的战役。

与《剑灵》和TERA等颇受关注的游戏类似，同样出自韩国的LOCO也采用了重视动作性的无锁定目标（Non-Targeting）系统，意味着敌人脚下不会踩着一个圆圈，玩家也不需要用鼠标点选敌人——如果玩家操纵的是法师或射手，用屏幕中央的准星瞄准目标就可以了，游戏方式将是标准的第三人称射击游戏模式，而近战类职业则是冲上去砍就行——除了没有搓招出招系统（技能靠快捷键施放）之外，和第三人称动作游戏的操作方式没有什么不同。

至少在这个模式下玩家不需要再操心正补反补之类的琐事。游戏在目前的测试阶段放出了15名英雄供玩家选择，英雄们在韩式画风和建模风格



（左图）虽然这位姐姐就像塑料手办一样，但亲手操纵她动起来的感觉还是和把玩手办很不一样的……
（上图）So as I pray, Unlimited Blade Works!



（左图）当你操纵这位枪手时，感觉会和一般的TPS（第三人称射击游戏）没什么不同，而他的技能之一“狙击”干脆直接就是进入主视角射击模式，指哪儿打哪儿——对玩家打CS技巧的要求要远远高于打DotA技巧的要求
（下图）喜羊羊和灰太狼



下各有特色，且都有着各自的血泪故事作为身世背景，角色之间还有着千丝万缕的关系——但是，嘿，只要不能带来额外的杀伤或伤害减免，就没人会关心这些吧！玩家除了可以从中选择一名主战英雄之外，还可以选择三名“备胎”，当主要角色在战斗中阵亡时，玩家可以选择切换为操作这三名英雄中的一名继续作战。

从目前公布的游戏地图来看，开发团队正准备摆脱DotA的阴影，比如在“古龙之巢”这张地图中，两大阵营最多16位玩家将围绕着地图中央的一枚龙蛋展开激烈的厮杀，地图中没有基地之类的概念，玩家的目的是实现300击杀数，而这个击杀数可以通过击毁龙蛋来召唤古龙进攻对方来完成，而小规模地图“废墟竞技场”则为两大阵营的最多10位玩家准备了节奏更加迅速的PVP战斗——这个游戏的操作方式本来就大有可为，被DotA一种模式局限住着实可惜了。

当然，作为一款道具收费网游，这些以玩家间对抗为主要内容的游戏总免不了一些会影响到平衡度的设计，例如附加属性的时装和获得一些强力装备的额外机会——而玩家在战场中获得的道具和装备都只供临时使用，一旦战斗结束，在战斗中获得的一切都会归零。这意味着拥有时装或强力装备的玩家会拥有更大的优势，当然，如果大家都花一样的钱买一样的装备，优势就拉平了——厂商的目的也就达到了。

特别值得一提的是，LOCO对DotA里最讨厌的“秒退”或中途退出等行为制定了有效的弥补措施，一旦有玩家在战斗结束前退出游戏，在游戏大厅中等待进入游戏的玩家就可以选择进入游戏弥补空缺，且中途加入战局的玩家不会因战败受到任何损失，反而会得到更高的收益。而对于那些“逃兵”，游戏制定了有效的惩罚措施，玩家角色有一个“声望值”设定，一旦中途退出游戏，声望就会下降，而下降到一定程度会变成类似“红名”的角色，不但无法获得任何收益，而且在游戏大厅中，任何玩家都可以将这些角色踢出自己的游戏房间——红名玩家的弥补措施则是中途介入其他进行中但出现逃兵的游戏并进行到最后，或者与电脑AI进行枯燥的对战——哦，还有，购买道具商城里的洗红名道具，啐。



时装，是的，怎么能少得了这种东西呢……

在韩式网游大潮中，LOCO的角色显得很独特，它没有加入到MMORPG的角逐中，也没有打怪练级穿装备、组团刷副本之类的PvE设定，角色通过对战获得经验所提升的等级不能带到对战当中，对战严格按照一切从0开始的平等原则进行（当然，对在商城中消费的玩家例外），这款空前重视竞技性的网络游戏尽管在画面和动作性上与《剑灵》、TERA等作品相比稍逊一筹，但有着其他网游所难以比拟的优势，肯定会拥有闻“DotA”之名而来的为数不少的固定受众，开发商表示游戏将会不断地推出新的竞技模式、新的对抗地图和更多的英雄（据说数量将会超过100名，嚯，难以想象调节平衡度会成为多么艰巨的工作……）。尽管这款游戏的创意主要是对不同游戏和不同游戏模式的融合——但这也是难得的创意，不是吗？

阿拉德“消费”冒险团

DNF“收费”机制研究

■上海 大尉

从最早的点卡收费到如今普遍流行的道具收费模式，即使明知道这是个打着免费旗号的无底吸金洞，无数玩家依然会义无反顾跳进去。“为什么跳”这个问题很难得到正确答案，所以既然依然成为定势，不如来看看其中到底怎么回事。近几年来，在各种免费网游中把“吸金”属性发挥到极致的，绝对是腾讯的《地下城与勇士》（以下简称DNF），没有之一。

自2008年引进以来，DNF在线记录在极短时间内就突破了200W大关，跻身国内一线网游之列，其盈利也轻易突破了几个亿，而身为一款“免费游戏”，DNF是究竟如何创造如此巨大利润的呢？我们不妨从游戏中的基本消费、最昂贵的装备、最具特色的促销手段和为其投入数额不等金钱的各类玩家的几个方面来试着分析一下。

基本消费

在DNF中，最基本的消费首推仓库，游戏中建立一名新的人物，他的默认仓库只有8格且带负重限制，游戏中随着玩家游戏流程的推进，会有几十上百种的材料以及物品，此时系统免费提供的仓库栏位愈发显得捉襟见肘。也许你会想到建专门的仓库小号，但游戏中同一帐号中的不同人物并不能同时交易，也就是说你要找到一个愿意帮你转移物品的玩家，并且需要任务材料的时候必须再找人转回来，如果恰好当时没人，你就只能选择花1000游戏币/每种物品的代价邮寄回自己的主号。不过DNF做的最巧妙的地方并不是刁难玩家，而是在升级仓库的方面，第一次升级仓库的费用非常便宜，只要60点券，不到1人民币，就能额外多出的16个格子以及无负重限制的仓库，相信99%的玩家都会购买吧，但如果你想继续扩大仓库规格的话……第二次升级仓库需要120点券，第三次需要240点券……直到仓库最大120格上限，一共要花费70 人民币左右。再加上DNF职



（右图）你看到一个“茶几”，上面摆满了各种“杯具”
（下图）商城里随时都有运营商为玩家“推荐”的时装套装



业分化比较明显，大多数玩家的消费并不仅限于一个职业，这样在仓库部分就造成了重复消费，这还只是基本消费部分。

仓库问题后是交易需求，虽然拍卖行可以免费供玩家使用，但一般玩家只能同时拍卖5件物品，且不能出售商城道具,例如喇叭，若购买380点券的优惠证，除了能够同时拍卖多件物品外，还能拍卖一些商城道具。



进阶消费

人物加点洗点

DNF的人物技能加点非常自由，正因为如此，当玩家接触到一种新职业时，“低级时非常好用的技能到高级阶段并不好用”这样的状况常常出现，如此一来，玩家到游戏后期为了更好享受游戏就不得不花费3600点券洗点（相对日服DNF200人民币洗一次点还是很便宜的），而且DNF本身分为刷图和PK两种流派，一旦玩家想转换侧重方向，就需要再次尽兴洗点。

疲劳度系统

在DNF中，每刷一张地图就要消耗1点疲劳值，每天普通玩家只有156点疲劳值，消耗完毕当天玩家就不能再刷图了，疲劳值每天6点刷新。但如果玩家购买每个月20Q币黑钻服务的话，就可以每天额外获得32点疲劳，而且再通关画面可以比玩家多翻一次装备牌，再配合各种冲级活动帮助玩家养成购买黑钻的习惯，使得很多玩家选择了长期购买黑钻服务，这也是一笔不小的开支。

PK与时装

DNF虽然号称是一款格斗网游，但它到底也是一款网游不是？一旦到了游戏后期，等级与装备已经成了致胜的必要条件。相对其他大多数游戏来说，DNF的时装性价比算是好的。时装共有9个部位，每件2000～3000点券不等，当玩家身上穿有3件、5件、8件时候都有不同加成，一套高级时装约22000点券，由于同一部件的属性并不相同，一个人物购买数套时装的玩家也并不在少数。



一套高级时装（包括皮肤）需要20460点券，按照充值点券时的8.8折最低价来算，需要人民币180余元

绝版高属性套装

DNF每逢节假日还经常通过推出各种时装包来刺激消费，这类时装往往有着特殊的外观，属性也比一般的高级时装要强上一些。有条件的玩家在这种时候一般都会购买一套甚至几套。而且在DNF中，最高级的时装——天空套装——是要通过普通时装合成而成的，合成一套平均在2000～3000人民币左右，此时超值的套装时装往往会被一部分高端玩家用来合成天空套，这也是DNF主要消费点之一。

各种随机各种人品，属性与宠物

DNF中每件装备都有自己的属性跟品级，想要把手中的极品稀有装备属性与品级双满的话，好了，商城的调级箱在等着你。调级箱能够随机调整装备的属性与品级，每个价格150点券，笔者所在公会玩家有人曾为了调整一件史诗武器的属性花掉了600多人民币。

另外，一般情况下在DNF中获得宠物的途径只有一种，就是使用商城贩卖的魔锤砸盒子。盒子中除了宠物外还有很大几率出现各种商城回复药、称号、罐子等，而且魔锤能开出的宠物每过一段时间就会替换，这更刺激了玩家的消费，为了开出特定的宠物，砸了几千上万人民币的玩家绝对不少见。

黄字喇叭

所谓黄字喇叭就是能让全服务器玩家都见到的收费道具，虽然游戏厂商设计的初衷是方便玩家收装备之类（大概是吧……），但在国内往往成为玩家聊天或者对骂，甚至刷喇叭比富的手段。差不多200点券的喇叭再加上无数大区，每天带来的收入相当可观。

高端消费

高端玩家的消费一般是将近2套的天空、洗点水、魔盒、调级箱以及各种绝版时装，另外还有很大一部分是在5173或者淘宝收购大量游戏币后，对装备进行强化或者购买别人强化好的装备。实际上对高端玩家来说，游戏之外硬件的消费比重也是相当高，因为DNF游戏属性问题，玩家会对键鼠有额外的需求。

DNF的收费系统高明之处在于一步一步吸引玩家花钱，从花一分，到花一块，再到花1000块，让玩家在得到游戏乐趣越来越多的同时，投资也会不由自主地越来越大，从DNF的各种比赛就可以看出，没花个几万块的根本没得比。

与国内其它回报远远少于投资的游戏相比，DNF的做法无疑高明许多，只有双方都满意，才能形成一个良性的消费循环体系，能够让玩家舍得掏钱，觉得不冤枉。

从市场角度说，DNF的收费机制无疑为国内大多数厂商指出了一条明路，如果能真正做到“一个愿打一个愿挨”，“越花钱越快乐”，就算吸金吸得再黑，玩家的骂声也会少很多吧……

DNF道具销售策略考察

■北京 鬼畜喇叭

“DNF是什么类型的游戏？”

这是个很难回答的问题。尽管游戏随时都在向你传达它是多么接近动作游戏这个事实，我也没胆量拿“动作类”三个字给它下定义——与得到玩家们广泛认知和接受的传统动作类游戏有着根本性的不同：在传统横版清关动作类游戏的核心下，它极为另类地引入了“miss率”（与之相对应的是“命中率”）这个概念，这个不可控因素的存在让整个游戏偏离了传统动作游戏的轨道。举例来说：在任何传统的动作游戏中，只要玩家操纵角色击中了可被伤害的目标，就一定会造成直观的伤害反馈，无论是通过伤害数字的大小、“血条”的削减幅度还是对敌人造成的“受创硬直”强弱，击中就是击中，但DNF不同：就算玩家操纵角色在伤害判定有效区域内对敌人做出了视觉上绝对命中的打击，还是会发生miss——就像没打到一样，会因此而产生硬直并可能因此遭到目标反击的是玩家的角色。

在传统的动作游戏中，玩家做出了正确的操作，系统就应当给予相应的奖励反馈——对敌人造成伤害和硬直、给玩家加上相应的分数之类，但DNF并不遵守这一规则，在这方面，它表现得就像一个RPG，系统会严格按照公式给出一个有关命中的计算结果，对玩家而言可控的只有自己角色的属性数据，只有通过装备和等级的提升才能避免miss的出现，在这一系统面前，操作技巧反而成了次要的——但是，在哪款“动作类”游戏中操作技巧会成为次要的？

所以我非常理解那些在传统动作类、格斗类游戏中熏陶已久的遗老遗少们在审视这款游戏时压抑不住的那种呼之欲出的优越感——除了miss







（右图）仓库的栏位一般是随着人物等级的提高而增加的——只要你不舍得扔掉那些东西，就得花钱为它们安排一个妥善的保管位置
（下左图）“天空套”的每一件都是由两件高级时装加合成箱随机合成的，就算频频遭遇失败合成系统也不会同情你的……
（下右图）像这样的武器，往往是用游戏币买不到的

率之外，他们还可以从分辨率方面来“黑”这款游戏——但是这有什么意义呢？就是这款成品诞生于2005年、标准分辨率为640*480的游戏，就这么成为了与体积完全不符的实力惊人的吸金机器，作为一款网络游戏，DNF从一开始就没打算讨好那些可以用黄忠一币通关《吞食天地II》、用兰斯洛特全程无伤通关《圆桌武士》或是可以蒙上眼睛搓招通关《街霸》、《铁拳》的遗老遗少——网络游戏存在的目的不可能是培养和锻炼“达人”级玩家（从某种意义上来说这简直可以称为“公益”事业），如果将达到预期的目的和履行被赋予的职责定义为一种美德的话，那么网络游戏的美德就是“赚钱”——赤裸裸地，如果非要加上什么修饰的话，那就是“让玩家更舒适地消费”。


这就是合成天空套装的箱子了，吃光了无数玩家银行账户上的存款


开箱子用的魔锤为什么不是按4的倍数打包卖（开一个箱子需要4个锤子）？因为这样玩家才会一次买好几组嘛……

但是，与“赚钱”两个字相比，“舒适”要显得模糊得多——比如，“舒适”是否可以意味着“最大限度地避免不适”？“让”是否等同于“引导”？而“引导”是否可以被解读为“温柔地半强迫”？玩家会根据各自的游戏体验对此做出不同的判断，在判断之外，我们不妨细致探讨一下这些问题：

让我们从“疲劳值”系统谈起——这是游戏中用于限制玩家角色在以24小时为周期的时间内进入地下城进行冒险（打怪捡宝拿经验）行为的数值，一旦耗尽，玩家将无法继续进入地下城冒险并获得相关收益。如果有人告诉你这个系统是用来“防沉迷”的，请你毫无保留地赞美他的天真与纯洁——因为这个系统是完全就是用来引导玩家PK、“练小号”或选择挑战难度更高的地图的：与刷图升级的难度相比，玩家与玩家之间的对抗可以更有效地构成消费的动力——当操作实力相当的两名玩家其中一方因为攻击速度比对方慢了5%而屡屡失败的时候，他更有可能求助于磨练技巧以逆转局势，还是更可能会选择去道具商城买件时装？当生活被空闲时间填满的玩家打算在疲劳值耗尽之后将游戏继续下去，又对PK提不起的兴致的时候，他更有可能关掉游戏进程还是创建一个新人物？当玩家打算在有限的冒险次数中最大限度地挖掘经验值收益的时候，他除了挑战最高难度之外还有什么选择……网络游戏对空闲时间的占据能力和对急功近利念头的挖掘能力与疲劳值系统完美地结合在了一起，购买时装、为更多的角色购买更多的时装、为挑战更高的难度而付出更高的代价——例如购买时装强化属性，同时消费商城中的复活和恢复类道具……为什么收费道具中至今没有恢复疲劳值的道具出售？道理很简单——如果有的话，未必能创造比现阶段更高的收益。

同理，时装的套装属性当然不是设计者赠与玩家的礼物——玩家在购







喇叭，喇叭，喇叭，更多的喇叭……

买不同部位的时装时可以选择不同的属性，但并不是所有属性都对每个职业同样重要，如果没有套装属性的诱惑，追求实用的玩家当然不会去购买那些只能选择对自己角色的职业几乎无用的属性的时装。

至于上文所提到的负重属性的设置以及仓库的扩充费用逐级递增——前者当然不是为了“让游戏更真实”，后者也不会是为了“让玩家有选择的余地和接受的缓冲过程”：事实上玩家在游戏中通过“打怪捡宝”过程拾取的大量“材料”类道具都很少派上用场，而真正舍得把这些扔掉、卖掉或干脆不理的玩家会有几个？为什么游戏中的材料类道具会以这种掉率掉落，为什么每探索一个阶段的新关卡就会有全新的道具掉落——这些当然不会是为了让玩家的游戏体验更加多样化更加新鲜！当然，不排除这些设计在客观上增进了玩家的游戏体验，但这些设计的初衷只可能是围绕着“创造消费项目”和“增加消费潜力”的目的展开的。为什么开启魔盒、获取宠物、调整装备品级属性、合成稀有套装等行为都需要玩家以运气赌几率？在挖掘人性中隐秘欲望的这些方面，网络游戏是可以做到登峰造极的——没有欺骗，也没有强迫，玩家就是为了自己明确的目的而付出——而DNF的使命只是“告诉玩家他需要的是什么”。

当然，并不是每一个的玩家的每一次消费都是因为直接受到游戏设定所给予的暗示——在一些时候，作为一款网络游戏，DNF起到的作用只是提供一个人际网络和互动平台，比如给玩家提供聊天的功能和PK的空间：而“喇叭”这种道具就是为这种环境而生的，只要你体验过这个游戏——无论是在哪个大区，都会发现有大量玩家发自真心地去购买那些可以让自己输入的文字在屏幕左上角短暂地停留几秒的消费品，为了实现引人注意、打情骂俏、传播福音、人身攻击、兄弟结义等目的，单个的喇叭是远远不够的，一些玩家表达自己的欲望以及渴望得到重视的欲望往往需要通过消耗数以百计的这类难以估计性价比的商品才能得到满足——在这种情况下，游戏怎么可能为玩家提供屏蔽喇叭的功能呢？而游戏的640*480分辨率正是在这种情况下体现出了充分的先进性：只有在这种分辨率和这种界面布局下，游戏窗口上才会有接近1/6的区域被“喇叭”所覆盖，无论其他玩家在干什么，屏幕上都会清晰地显示出经由“喇叭”发出的话，只要不是被时间所掩盖或是被其他人的喇叭覆盖，坐在电脑前的玩家几乎不可能忽视这些信息——而作为消费者的“舒适感”便这样油然而生。

很多人理所当然地认为是国内网游玩家的庞大基数或QQ用户的惊人数量为腾讯创造了DNF的运营佳绩，这种对现实过于想当然的解读方式会错过很多网游运营中值得琢磨的内容——DNF游戏本身的设计对道具销售策略的加成效果是不可忽视的，作为网络游戏，DNF设计理念和收费理念的结合堪称模范——可惜很多以DNF为对象进行模仿的类似作品都没有掌握这些，诸如把时装成套打包卖、让喇叭缺乏存在感、给玩家提供过多储物空间和过于单调的道具掉落等设计比比皆是——不是说职业、招式、游戏方式甚至是数值系统都模仿到位就能在运营上实现DNF的佳绩，在道具销售策略方面，国内的道具收费网游还需要向韩国多加学习。



疲劳值不是玩家的疲劳，而是系统认为玩家审美疲劳，应当换个角色或是换个地方打打了……



流量的游戏（下）

作者简介
Littlewing：本名张宇，资深游戏人，曾任大软专题记者，现任国内某大型网游公司产品市场经理。

上次我们提到，网页游戏市场的格局在2010年产生了巨大的改变，那么，作为网页游戏研发商和运营商该如何破局？我们就从营销、运营和研发三个方向来谈谈。

营销

从2007到2010，虽然只有短短3年，但网页游戏产业已经经历了一个从爆发到平静的过程，这个市场已经成为一个“老化”的市场。但我们所说的“老化”，并不是在这个市场没有机会，相反，这个市场的机会反而更大。因为老化并不代表过时，而是指大多数公司无法和客户保持步调一致的市场。在这个市场中，客户的需求已经改变了，但供应商还没有感觉到。要在“老化”的市场中生存，就要有创新的营销模式。

8月份文化部发布的《网络游戏管理暂行办法》（以下简称《办法》）对网页游戏的推广无疑是当头一棒。我们在解读《办法》的时候，可以看到一个对网页游戏非常不利的因素：《办法》要求网络游戏运营企业应当要求网络游戏用户使用有效身份证件进行实名注册，并保存用户注册信息。网页游戏营销成本低的最核心原因，就是从用户点击广告到进入游戏这个过程极为流畅，如果要用户额外输入姓名和身份证号码，用户可就要掂量一下了。尤其是被那些吸引点击的广告骗进来的用户，90%都会在这一步流失。据悉，上海某著名网页游戏公司，因采用实名制注册，单个注册用户成本提升了300%之多。当然，对此各个厂商也有应对之道，因为《办法》规定：对2010年8月1日之后运营的网络游戏产品和注册用户，网络游戏运营企业应当在《办法》施行起三个月内，使用合规的实名注册系统；对2010年8月1日之前运营的网络游戏产品和注册用户，网络游戏运营企业应当在《办法》施行起六个月内，完成实名注册信息增补系统的建设并投入使用。对于其中的“上线运营”的概念目前还没有明确，到底指的是封测？有收费行为？还是在文化部备案的时期？当然如果你的游戏8月1日以后才封测，无论如何也是逃不出实名制了，8月1日前上线的游戏，恐怕都要拖到来年2月吧。

相对的，实名制也意味着机遇。因为从用户的身份证号码中，运营商可以获悉重要的信息：用户居住的省市、年龄、生日、性别。原来所有网页游戏运营商对于用户的分析都是感性的：比如三国类游戏就是25~32岁的男性，Q版RPG就是学生为主。这些分析都是建立在一些经验和游戏研发者的主管判断上的，即使做用户调研，出于工作量考虑，有效地取样也就在一两千个，很难精确的反应一个游戏用户的生态。现在，通过实名制我们获取了这些准确的信息，就可以指导推广。同时，面对实名制的危机和挑战，维持眼前的方式拖到明年2月恐怕只有死路一条。注册成本的失控已成定局，但是这些填写实名进入游戏的用户的质量，也要高于以往。如果说原来游戏的存活率能达到10%的话，现在我们要考虑的是，怎么通过游戏内精细化的运营，有效地利用这些信息，让我们的存活率达到40%。这样，虽然注册成本变成了原来的3～4倍，获得一个存活用户的成本却没有变化。

此外，网页游戏的营销也应逐渐向线下扩展。上期我提到，网页游戏之所以不做线下营销，就是无法解决从曝光数到用户数转化率低的问题。现在，由于媒体价格上涨和实名制，线上营销的曝光到用户的比例也大幅度下降，此时，线上与线下媒体的差距在进一步缩小，地铁、楼宇、户外、电视等媒体对于网页游戏不再是不能涉及的领域了。线下媒体有较大的议价空间，通过商务上的谈判，有可能实现比网络媒体更低的曝光成本。但这些媒体的效果始终处在一种模糊的状态，如何拨开迷雾，将效果量化呢？

关键在于“收网”。运营商要有办法把花大钱买到的曝光，转化为实实在在的用户。用户从看到广告到进入游戏，还是要通过互联网这个渠道，此时就要看运营商渠道的建设能力了。比如好123等网址站是否能找到该游戏的位置？是否进行了足够的搜索引擎营销，使得用户搜索关键词的时候能够被收入游戏中？官网是否强调注册功能？所有线下广告的效果，基本都会体现在百度指数和Google趋势中，而所有渠道建设的效果将会体现在一点上——那就是主动注册用户的数量。

网页游戏市场正期待着新的营销模式。

运营

2010年，曾经一度混乱的网页游戏运营，也逐渐安静和沉淀了下来。随着整个媒体市场的变化，那些小的专做联合运营的厂商，逐渐的淡出了视野。成为网络游戏联运主力的，都是拥有稳定用户的平台，比如迅雷、浩方、开心、360安全卫士等等，而且，他们在研发——运营的杠杆中，


《仙域》是今年独代成功的例子之一

表现得更为强势，某些平台甚至是2:8起步，留给网页游戏研发厂商的利润空间越来越小了。于是，一种新的合作模式诞生了，就是独家代理（以下简称“独代”）。

创造官方开设近600组开服记录Game2的《仙域》，就是今年独代成功的例子。通过独家代理，确保了代理商的利益。一方面，在营销上由于没有其他联合运营伙伴作为竞争对手，产品可以毫无顾忌的进行推广；另一方面，研发和运营的沟通更为顺畅。我们知道，研发中有很大一部分是“运营研发”，也就是研发团队除了更新系统，开发游戏自有新玩法之外，还需要根据运营的需求，开发活动接口、道具、角色等等，来配合运营行为的开展。在原有的联运模式中，作为众多联合运营伙伴中一个的运营商，是很难要求研发商为了满足他们个性化的需求而进行研发的。比如作为运营商，我希望同可口可乐展开一次合作，要在游戏里面设置新的NPC、副本、战场、发奖的接口等等，这些内容的开发需要工作量，但作为研发商来说，对他们最重要的就是游戏本身后续版本的研发，哪有时间去给联运伙伴做事？但现在就不同了，作为唯一的运营商，利益是与研发商绑在一起的，运营商的需求，就是最重要的需求。从研发角度讲，就可以更好的为运营提供支持。

反过来看，正是由于这种研发和运营紧密配合的精细化运营，让产品更容易获得成功，让研发团队有更多的收入来维持后续的开发。很多大型的网页游戏公司，不愿意代理其他研发团队的产品，最大的原因就是担心研发团队没有持续开发的能力。代理的产品运营了几个月后，研发团队解散了，运营商只好停服或者让服务器自然死亡，这对于运营商的品牌是巨大的伤害。

2010年另一个变化，就是没有互联网流量资源的平台，逐渐加入到网页游戏的运营中，通过发挥他们独特的优势，反而闯出了一条新路。比如今年GamesTV游戏风云和《最三国》以及《弹弹堂》的合作。谁也没有想到，一个收视率极为有限的有线电视台，竟然在开服当天就爆满，并且创造了单服几十万的月收入。其实，这从侧面也说明了精细化运营的重要性——游戏风云通过自己独特的活动，利用主持人BBC在该台收视人群中无与伦比的号召力，让他与玩家在游戏中进行互动；高频次的游戏演示及长时间的预热，这些与游戏风云媒体匹配的运营手段，最终让游戏风云获利匪浅，并且找到了一条广告和赞助意外的盈利模式。游戏风云运营网页游戏，给我们的另一个重要启示，就是网页游戏的合作伙伴，并不一定非要有互联网资源，这对于2010年后半年和2011年的网页游戏研发团队在寻找合作伙伴时，提供了一个崭新的方向。


《最三国》和《弹弹堂》证明网页游戏的合作伙伴不一定非要有互联网资源

研发

在市场和国家加强监管的双重冲击下，受影响最小的还是研发。毕竟国家是扶持研发的，1000万注册资金的底线，也只是限制运营商，百万级别的投入，就可以开发出一款网页游戏。

留给研发人员考虑的，是如何从目前遍地山寨的局面中，进行创新。我想，小型的研发团队尤其该反思这个问题。大公司出于稳妥考虑，通常只会做一些延续性的创新，毕竟他们的规模大，只要维持30%左右的毛利润就足够了，在复制成功模式的基础上，进行边际改善是最稳妥的方向。而破坏性的创新，则需要小的研发团队来完成。

在今年的Chinajoy上，我们就见到了一些3D网页游戏的雏形，以及部分支持浏览器的3D引擎。比如德国Gamigo开发的Dungeon Master，一款RPG/SLG 回合制战斗的游戏，玩家可以自己作为地下城主设计副本，来赚钱赚经验，可以去其他玩家副本进行挑战，类似《地下城守护者》，游戏使用的Unity引擎，3D画面表现力很强；还有杭州弥谷开发的类似暗黑的Return to fantasy-Prologue等等，3D必然是未来的趋势之一。

现在已经有部分研发团队在关注3D了，尤其是对于Microsoft Silverlight（是微软所发展的 Web 前端应用程序开发解决方案，是微软丰富型互联网应用程序策略的主要应用程序开发平台之一，以下简称SL）的关注。SL对3D开发的支持比Flash强得多，用SL在页面上刷新几百个怪的时候，CPU占有率还不到45%。

在今年的Google IO上，发布了一些用HTML5制作的网站，非常的强悍。这也是未来页面前端开发革新的一个方向，现在ie对HTML5支持得并不好，但HTML5未来对网页游戏研发的影响将是革命性的。

其实，无论是研发、运营还是营销，2010年我们都不能再复制2008、2009年的成功经验，因为环境已经改变。





嘿，你想知道伟大的霍克（Hawke）的冒险传奇？瓦尔里克（Varric）举起了他那破旧的麦酒杯，澄黄的液体中映衬出营地篝火的光亮。

卡珊德拉（Cassandra）屏住了呼吸。

霍克老兄，噢，他可是瑟达斯（Thedas）大陆上最伟大的英雄。没人知道他从哪里来，没人知道他是谁——教会的人说他是圣安卓丝蒂（Andraste, the True Prophet）的使徒，法师协会的人说他是灵魂秘境里的精魂在现世的化身。别相信那些胡说八道，霍克老兄跟你我一样，是活生生的凡人英雄咧

PC/PS3/X360

龙世纪Ⅱ

■Dragon Age II■角色扮演■Eidos Montreal■Square Enix■2011年3月8日■上海 邪恶南瓜



你将随着霍克的脚步造访瑟达斯大陆上的古老遗迹

什么，你没听说过上古巨龙其实就是大恶魔？好吧，小姑娘，这不是重点，重点是我们的大英雄霍克！

嘿，你想知道伟大的霍克（Hawke）的冒险传奇？

瓦尔里克（Varric）举起了他那破旧的麦酒杯，澄黄的液体中映衬出营地篝火的光亮。

卡珊德拉（Cassandra）屏住了呼吸。

霍克老兄，噢，他可是瑟达斯（Thedas）大陆上最伟大的英雄。没人知道他从哪里来，没人知道他是谁——教会的人说他是圣安卓丝蒂（Andraste, the True Prophet）的使徒，法师协会的人说他是灵魂秘境里的精魂在现世的化身。别相信那些胡说八道，霍克老兄跟你我一样，是活生生的凡人英雄咧。

灰卫的时代已经过去啦。你知道，大恶魔死了，其他的上古巨龙还被埋在地底，没那么容易被挖出来。什么，你没听说过上古巨龙其实就是大恶魔？好吧，小姑娘，这不是重点，重点是我们的大英雄霍克！

他在大陆最危难的时候力挽狂澜，独自一人挑战恶魔亲王，并且轻松战胜了这个人类历史上最可怕的敌人——我还要加上“不费吹灰之力”。霍克的长枪得到了龙脉之血的祝福，只用一击就将恶魔亲王的巨斧“混沌之灾”劈成了两半！霍克还是大魔法师，他可以自由地行走于现世和灵魂秘境，无论善良的精魂还是邪恶的恶魔都要听他差遣！还记得法师协会上次研究召唤地狱火时发生的事故吗？参加法阵的30名高阶法师全都变成了畸形的憎恶。但伟大的霍克不一样，他只尝试了一次就成功了！

啊，抱歉？这部分你已经听过了？那么霍克娶了特温特（Tevinter）帝国公主的故事呢？他只用了一只手就打败了所有的求婚者，还用魔法飞到了公主的高塔上向她本人求婚！这个故事你也听过了？那么霍克在幽暗曲径被500个黑暗种包围，但他赤手空拳杀出一条血路还顺带揪出了幕后的邪神祭司的故事呢？霍克就像是一道死亡的黑色飓风！哦，他在一个小时里就杀掉了100个黑暗杂种！

瓦尔里克大口地咽着麦酒，再用粗黑的手掌将沾在胡须上的酒泡给抹掉。一道隐约的笑意爬上了他的嘴角。篝火仍然噼啪地燃烧着，火光在卡珊德拉美丽的脸庞上投下了飘摇的



这就是本作的英雄，重要的是，霍克将会有配音，而不会像前作那样主角是个哑巴了



这张CG截图似乎暗示了霍克能够使用龙脉的力量



虽然这家伙在宣传CG里被做掉了，但不妨碍他成为目前公布的最大牌的反派角色



阴影。

“瓦尔里克大师，我……经历了很多事情才找到您。”年轻的游侠有点犹豫，“我并不是想从您口中听这些轻浮吟的游诗人故事。”

老矮人扬起了眉毛，这个表情让他额头上的皱纹似乎叠到了一起。

有趣的小姑娘。你寻遍了整个王国才好不容易找到了老瓦尔里克。换作你那些同行，他们至少会要求我打造一两件称手的武器或市面上不太容易见到的符文。你却只是向我提起某个过去的老混蛋，要向我打听他的事迹。

瓦尔里克放下酒杯，用前所未有的认真眼神看向卡珊德拉。他说：

“在我将历史的真相告诉你之前，我必须知道，你是否有资格成为霍克传奇的见证者”

好了，总之，《龙世纪Ⅱ》的故事发生在前作10年之后，你将扮演一位已经成为传奇英雄的主角——霍克。你的事迹广为流传，你的故事为人传颂，你就是活生生的史诗。但吟游诗人的歌谣并不是历史的真相。在这部浸透着血液和阴谋气味的黑暗奇幻传说里，背叛和谎言并不是什么新鲜的话题。英雄耀眼的光环往往让真实变得朦胧。但阳光下总有黑影，除了胜利和荣耀，书写历史的还有邪恶和堕落。

在《龙世纪Ⅱ》的故事中，玩家将交替扮演故事叙述者口中的“传奇版”霍克和真实历史中的“真实版”霍克。瓦尔里克是霍克传奇的讲述者，在他口述的第一版故事中，霍克是个以一敌百的强者。玩家操纵着天神下凡一般的霍克一阵砍瓜切菜，一边嘴里念叨Terrible Terrible Damage，一边放着无双乱舞，转眼之间就轻松解决了数十名黑暗子民，还捎带着用一套花哨的战斗特写，干掉了这帮敌人的头目——几乎成了遭遇战保留节目的食人魔。

忠实的听众卡珊德拉眉头轻皱，对这段明显使用修改器的战斗过程表示异议。老矮人摇摇头，开始讲述真实版本的战斗：霍克的旋风斩只能造成20点伤害了，食人魔的重击却能一招去掉他一半的红条。这还不是现实和传说差距最大的一点：独行侠霍克竟然有一大票帮凶！放眼望去，精灵盗贼、人类法师，外加一名矮人战士组成的亲友团正摩拳擦掌，4人小队小心翼翼的引怪、拉仇恨、治疗、输出伤害，使好端端的割草游戏又回到了一代的标准战斗模式，一点新意都没有。

在干掉了同样多数目的黑暗子民以及遭遇了一模一样的食人魔乱入事件后，现实版的霍克传奇圆满结束。

“历史总是在欺骗你！”BioWare在打过暴力牌、道德牌和性主题牌后，这次又玩起了历史虚无主义的噱头

鉴于你扮演的对象已经确定，所以你并不能如初代那样选择种族，真遗憾。但类似于《质量效应》，你可以选择霍克的性别（你可以叫John Hawke或者Jane Hawke，Elisabeth Hawke也行）、职业和外貌。无论如何选择，霍克都将从枯萎入侵的洛瑟林开始书写他的冒险史诗。

《龙世纪Ⅱ》在图形上的进化相对有限。引擎执行效率的改进和美术风格的进一步成熟是可以预见的，人物的战斗动作变得更加流畅自然，也让游戏整体节奏略微加快。不过从目前的Demo来看，僵硬的人物表情和可怕的AI表现并没有得到改进。战斗部分最值得一提的改变是命令序列：玩家可以对一名队友下达复数的命令，然后顺序执行一系列的动作：先冲锋

英雄霍克、黑暗种、龙以及魔女巫师，这果然是“龙世纪”的续集

开怪，然后使用嘲讽拉住仇恨，顺势一记强力盾击将怪物击倒。再配合条件触发式的“生命值低于50%即使用效力最高的回血药剂”命令，一键战斗宏似乎已经指日可待了。

海量的剧情对话、晦涩的剧本和无数对话树选择项曾经是BioWare游戏的招牌，但在快餐RPG游戏《质量效应》取得成功后，BioWare似乎更加钟情于通过这种好莱坞电影式的剧情动画来表现剧情。《龙世纪》的设计师们花费了无数的时间和精力努力客串着三流电影导演，进行分镜设计以及调整人物嘴形和背景灯光，做出来的结果却是海量类似于“对话还敢再多点吗，设计者脑子里装的到底是啥”之类令人伤心欲绝的负面反馈。痛定思痛后，BioWare决定大幅简化《龙世纪Ⅱ》的对话系统。

新的对话系统将不会再出现复杂的对话选项和树状对话分支，取而代之的是全盘“质量效应”化的对话轮盘

为了照顾完全不看对话文本的玩家，BioWare还体贴地设计出了几种醒目的图标来提醒玩家轮盘对话选择的结果：橄榄枝可以让NPC好感度提高，小拳头大概就是要抄家伙开打了。考虑到在《龙世纪Ⅱ》的世界中，玩家只是霍克传奇的见证者而非书写者，如此设定还算可以接受。况且这还带来了显而易见的好处：你不会因为似是而非的选项而错过与傲娇女莫莉根（Morrigan）罗曼蒂克的机会。对话系统的简化并不意味着剧情发展千篇一律，根据玩家的善恶状态（虽然不会有类似于Shepard指挥官的楷模等级那样明显的数值槽），霍克会在相同选择条件下说出不同的台词……嗯，我们一共几次提到“质量效应”了？

看来让《龙世纪Ⅱ》摆脱“质量世纪2”污名的机会全都寄托在全新改版的职业天赋树上了：还记得初代的单线技能学习系统吗？无聊透顶，对吧。在《龙世纪Ⅱ》中，BioWare引入了Diablo式的天赋树：当你学习了顶层的双手剑天赋，你可以自由选择下一层学习的技能是断臂打击还是眩晕打击，之后再自由选择第三层的致命打击和粉碎打击，而不再需要分别去学习各自的前置天赋了。

叙事方式的创新和系统微调，更简洁的对话系统和更明快的战斗，《龙世纪Ⅱ》并不需要太多的理由便成为了年度RPG期待榜上最耀眼的名字。然后，就是更多的DLC了吧…… P


神秘的魔女巫师已经成了“龙世纪”系列的招牌。相比起荒野女巫莫莉甘，恶魔血统将会是她的独特卖点吗？


你要战，那便战。醒目的拳头图标暗示对话将通向暴力解决


游戏的战斗节奏将相对前作加快，血腥度自然也不会降低

PC/PS3/X360

辐射——新维加斯

■Fallout: New Vegas■角色扮演■Obsidian Entertainment■Bethesda Softworks■2010年10月19日■512号避难所 鬼畜眼镜



在Great War之前，这里是维加斯最大的酒店、赌场和休闲胜地之一，现在它是那个豪斯先生（Mr. House）的产业。凯撒军团一直想攻占这里

末日降临，核战的火焰在全球蔓延，世界支离破碎，秩序乃至人心皆化为灰烬，极少数幸存者面对着黑暗的末世，在力量至上的世界中艰难求生……

直到一个戴着狰狞面具、胸前有七道伤疤的男人靠着自己的拳法和霰弹枪轰下了一切自己看不顺眼和看自己不顺眼的东西——呃，这是不会发生在“辐射”世界中的事。尽管“辐射”和“北斗神拳”的世界同样都被核弹折磨得千疮百孔，同样都充满了战、战、战，但前者的世界中没有神功护体这码事，且核弹不但没有毁掉多少在美国家庭中像手电筒一样常见的民用枪支，还造成了军队武装的大量扩散，同时更是促进了战后军事黑科技的发展：从只比弓箭强一点的9mm手枪到能以机枪发射子弹的频率连续发射25mm高爆榴弹的怪物，这些玩意遍布废土，记住：在大多数情况下，除了向敌人开火之外，没有什么能够阻止敌人向你开火——但在废土上，“生存”的含义远比“向敌人开火”复杂。

《辐射——新维加斯》的开发团队为游戏设计了“硬核模式”（Hardcore Mode），在这个模式下，随着时间的流逝，游戏中的主角会像现实中的玩家一样感到饥饿和疲惫，为了保持最佳状态以应付废土上时刻可能发生的遭遇战，玩家必须有规律地进食和睡眠；同时，残废的肢体不能通过自己给自己扎一针来恢复健康——玩家只能求助于医生，或者让自己成为医生（医疗技能高的另一个好处是可以使用医疗包恢复自己肢体的残废状态——在硬核模式下治疗针将无法治愈这些创伤）。值得庆幸的是：治疗针至少保持了回血功能，虽然不能实现瞬间回血，只能在一段时间内缓缓生效……

对“看到什么都想捡”的玩家而言，这个模式是他们的噩梦：在硬核模式下，连弹药都有重量——甚至连放在物品栏里的货币都沉甸甸地。负重变得更加紧张了，更何况玩家还需要保持充足的食物及饮用水储备——内华达州的沙漠让人体脱水的能力在核战后的硬核模式下变得更强了。

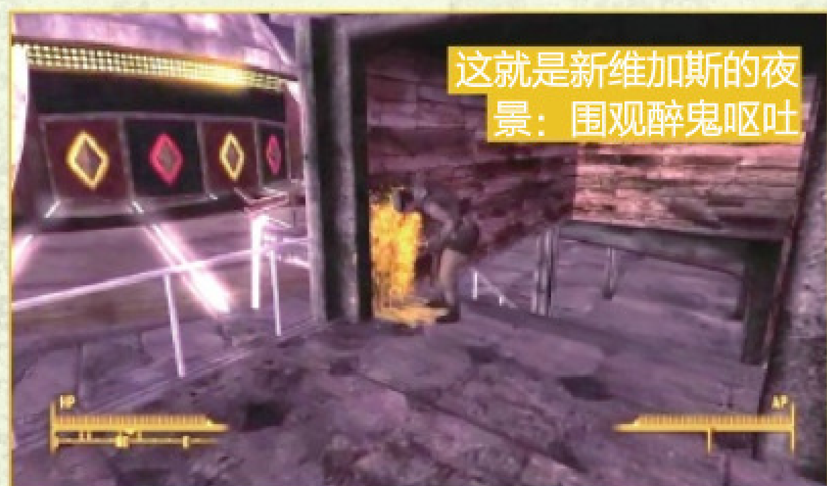
如果你曾热衷于尝试《辐射3》的那些不带有人物美化功能MOD，应该对这个“硬核模式”的内容感到熟悉——是的，这些设定正是源自《辐射3》爱好者开发的诸多MOD，那些曾在《辐射3》里体验过《绝体绝命都市》的玩家应该会对官方设计的这个硬核模式的难度嗤之以鼻——高难度？开玩笑！连强化卡壳效果的枪械和强化残疾效果都没有……

黑曜石从《辐射3》民间MOD中吸收的灵感不只是这个硬核模式，还有武器改造系统——利用千奇百怪的设计图和零件为各种武器加上各种附件，比如容量更大的弹夹、能瞄更远的瞄准镜、指哪儿打哪儿的激光瞄准镜、让敌人更难发现你的消音器以及为半自动武器增加自动连射功能的装置……如果开发团队没有偷懒的话，应该会创造出比这些更离谱的玩意。哦，此外，也许是为了让遍布世界各地的臭军迷玩家对游戏产生更强烈的好感，也许是出于开发团队内臭军迷的个人兴趣，《辐射——新维加斯》中的枪械不会像《辐射3》一样造型单调，一把名称独特的枪械同时会拥有独特的造型，比如在宣传中频频亮相的那把名为“童贞女玛丽”（Virgin Mary）的象牙色9mm手枪，上面就绘有瓜达卢佩圣母像并刻着精美的花纹——相信我，就算这把枪只能装一发子弹而且根本打不准，也没有几个玩家会舍得扔掉的。

与更加多样化的枪匹配的是更加多样化的子弹：比如强化穿甲能力的

《新维加斯》的8位队友

Playstation Blog的一篇文章公布了你在《辐射——新维加斯》可招募的8名队友，有些人是第一批截图公开时就见过的老面孔了。详细的资料你可以在“辐射”维基（http://fallout.wikia.com）中查询


这就是新维加斯的夜景：围观醉鬼呕吐


新加州共和国的士兵，这身行头远没有在游戏开场出现的那个那么美型


Chris Avellone：学黑岛，做黑岛，我有《新维加斯》我自豪


ED-E

Primm镇上的商店保安。ED-E是队友的情况下，玩家感应敌人的距离增加，就算敌人是隐身的情况下也会显示在罗盘上，而且一样可以在VATS模式中瞄准他们


Rex

Rex是王老师的（The King）的忠实伙伴。Rex是队友的情况下，短距离内散落在地上的药品、武器和弹药会在你拉近镜头的时候以高亮度标出

队友

你的其他队友还包括：让你能从所有医疗物品中恢复更多生命值的Arcade医生；能让你更清晰地分辨敌友的城镇守卫Boone；Cassidy商队的老闆Cass以及钢铁兄弟会Hidden Valley碉堡的採购专员并身为移动工作台的Veronica女士


Lily

Lily是一名超级变种人，来自非洲。哦，对了，她可是一名女性哟！Lily是Jacobstown的一名农夫，当她是你的队友时，你的Stealth Boy技能的作用时间加倍，所有潜行、致命一击增加10%的伤害


Raul

Raul是一名230岁的僵尸（Ghoul），战前他是标准的西部牛仔，现在则是黑山的维修技师。Raul是队友的情况下，武器和装甲的耐久损耗将减缓50%

穿甲弹、可以对无装甲目标造成巨大伤害的空头弹、能够让霰弹枪实现精确的致命点杀伤以取代近距离面杀伤的独头弹，等等！能量武器也拥有可瞬间造成极大伤害，但会对枪械耐久度造成严重损失的过载能源电池弹药……

> 嗯，是的，坏消息是：《辐射3》里那个玩起来很麻烦的“武器耐久度”系统仍然存在，“修理”技能也得到保留

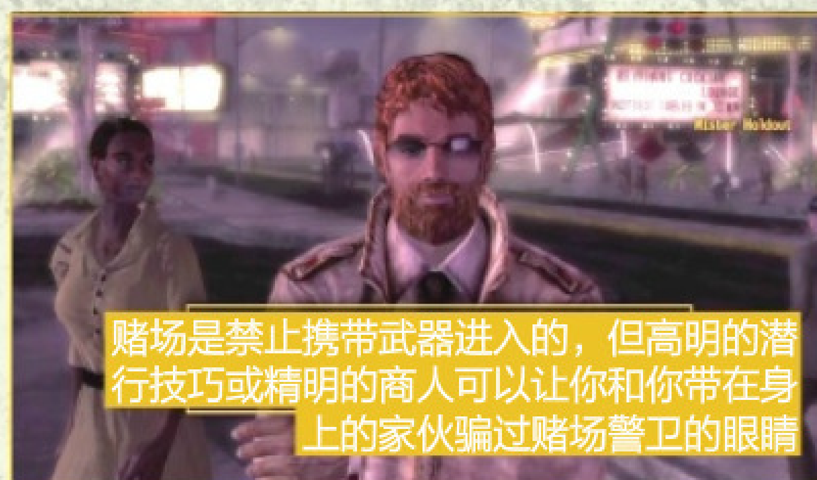
《新维加斯》基本继承了《辐射3》中的技能系统，值得肯定的是“小枪”和“大枪”技能终于合二为一变成了“传统枪械”（Guns）技能，而一直鸡肋的“生存”技能终于得到了重视——这个技能决定玩家可以从食物和水源中获得的体力，在制作一些实用的小玩意儿方面也有所帮助。

黑曜石当然知道玩家感兴趣的内容不只是这些——作为一款被ESRB毫无悬念地评为M+（成人级）的游戏，《新维加斯》中自然会有“辐射”系列玩家津津乐道的以黑屏形式表现的内容——这次仍然是以黑屏形式表现的，不过黑曜石在黑屏的基础上增加了一些充满暗示性和双关语的美式俚语台词，还有一些充满黑岛风格的搞笑段子（比如和一个机器人黑一下屏，嗯，你懂的……）。

作为一款全平台作品，《新维加斯》也有自己的成就/奖杯系统，这个成就列表在游戏发售前已经公布在了网上，从其中一些成就的内容中我们不难分析出（或者说，脑补出）一些与游戏相关的信息，比如：游戏的等级上限是30级、游戏允许同时雇佣多名队友、游戏地图中有超过125个地点等待玩家探索、游戏中的收集元素是被称为“雪球”（Snow Globe）的东西，以及，嗯……发生“黑屏”的次数或是否与机器人黑过屏与成就系统无关。

> “如果Bethesda打算继续亲手制作“辐射”，那么他们应该给游戏起名为《辐射3——2》，而不是《辐射4》。”

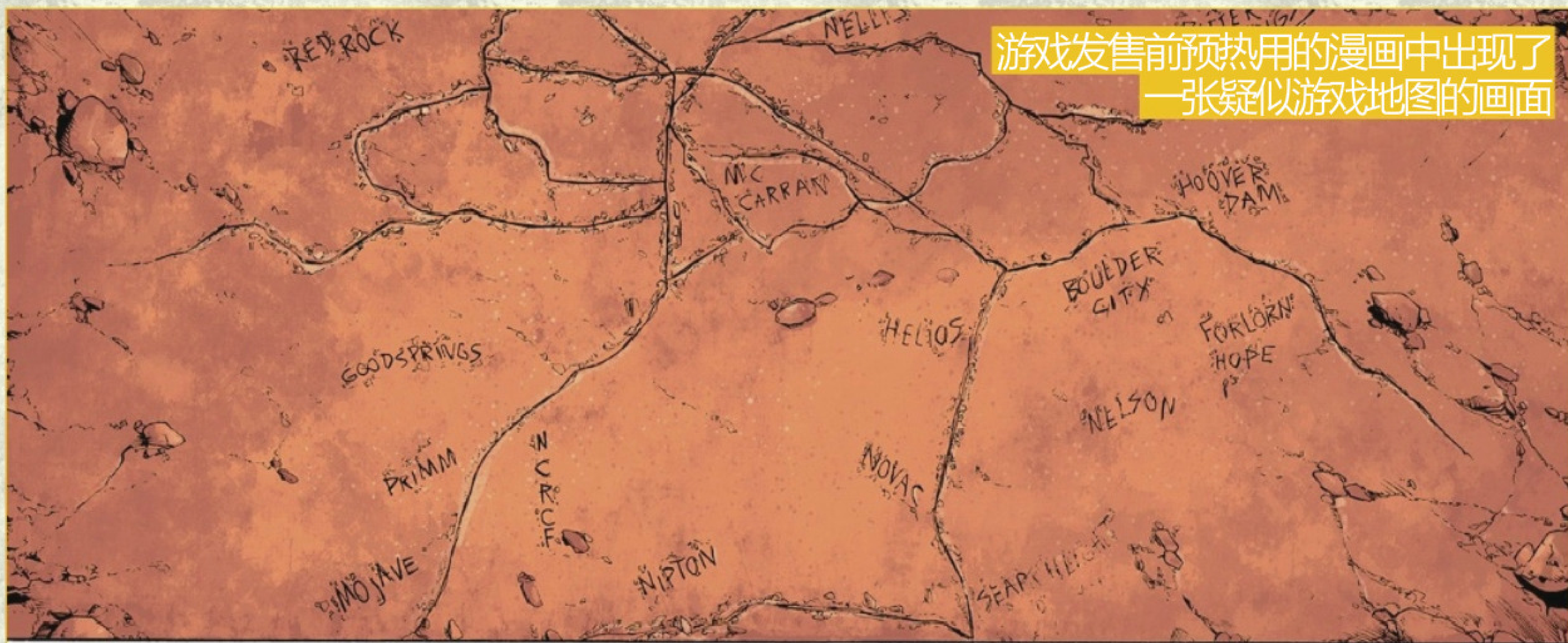
所有在成长中经历过由黑岛打造的“辐射”前两代的玩家都不会认可《辐射3》作为“辐射”系列续作的正统地位，如今“辐射”这个被奸商卖掉的孩子总算是回到了亲生父母身边，虽然处境仍是寄人篱下，但他的人生至少能够走上正轨了——黑曜石


赌场是禁止携带武器进入的，但高明的潜行技巧或精明的商人可以让你和你带在身上的家伙骗过赌场警卫的眼睛



王老师（King）开设的Cosplay学校，向废土居民传播猫王的福音……嗯，对了，他……他并不是“大软”的King……


在游戏中登场的奴隶贩子“凯撒军团”是有组织有纪律的一群Cosplay狂



游戏发售前预热用的漫画中出现了一张疑似游戏地图的画面





童贞女玛丽，我可不舍得拿她开枪杀人……



《新维加斯》请来了明星级的配音阵容，美版配音人员里就包括这位让人过目不忘的Ron Perlman大叔（出演过《侠胆雄狮》《地狱男孩》等片）

中来自黑岛的遗老遗少们迫不及待地在新引擎中实现“范布伦”计划的创意和设定：新加州共和国与钢铁兄弟会两股“世界警察”级势力的摩擦和碰撞、空前强力的奴隶贩子组织、教主的变种人军团余孽、令美国整整一代人泪流满面的猫王情结……

作为与“辐射”前两代一脉相承的作品，《新维加斯》中出现老面孔和熟悉段子的数量和密度肯定会远远超过《辐射3》（哦，可怜的Harold）

当然，我们不能对《新维加斯》奢望太多，我们有理由相信黑曜石选择“新维加斯”的原因并不是因为他们想做纸牌和轮盘赌博，而是内华达州南部的莫哈韦沙漠（Mojave Desert）在《辐射3》现成的引擎下变成莫哈韦废土（Mojave Wasteland）的效率最高、成本最低——但这并不是什么令人遗憾的事！如果只有这样才能让这群做过《辐射》的人继续做“辐射”的话，那还有什么能比这值得庆幸的么？如果只有这样才能让玩家有机会回到打着黑岛烙印的废土之上的话，你会放弃这个机会么？

想想看，几十年后你坐在壁炉边，你的孙子坐在你的膝盖上问你：“爷爷，2010年10月你都干了些什么呢？”那时你不用尴尬地干咳一声，把孙子移到另一个膝盖上，吞吞吐吐地说：“啊……爷爷我当时在加州招待所里一边打《星际争霸Ⅱ》一边等着参加‘玻璃渣控’……”与此相反，朋友，你可以直盯着他的眼睛，底气十足地说：“孙子，爷爷我当年为了《辐射——新维加斯》不眠不休好几天！在21号避难所里和机器人黑屏！在王老师（King）的学校里扮猫王！在黑山的乌托鳖（Utolbitha，名字恶搞‘乌托邦’，即Utopia，是由疯狂的超级变种人Tabitha统治的变种人聚集地）和变种人火拼！在奴隶贩子的营地里和新加州共和国的混球们并肩作战！”

你还可以更理直气壮地告诉他：在2010年的11月、12月，你为这个游戏装上了人物美化MOD和让黑屏内容不再黑屏的MOD，又不眠不休了好几天……你看，虽然“老滚4”引擎不是用来制作“辐射”的最佳选择，但挑剔的玩家们总是一边嘴上说“不要”，一边面对着MOD身体“很诚实”的……

嗯，我已跃跃欲试了，你不打算来3张吗？P

PC/PS3/X360

失落的星球2

■Lost Planet 2■动作■Capcom■Capcom■2010年10月14日■湖北 暴雪Boy_神焰



续作里的机甲各方面都得到了强化

玩家可以通过战斗不断赢得经验值，获得更好的通关评价，从而解锁更多的枪械、装备，或是新的饰品

“优点与缺点一样明显”这句损人不带贬义词的话，用在《失落的星球》初代身上是再适合不过了。这款动作/射击游戏的杂兵战和Boss战、徒步战和机甲战之间存在严重的失衡。只是凭借火爆的外观，让它赢得了不少玩家对这款试验性作品的认同。在《阿凡达》的游戏版不可避免地雷掉之后，很多玩家将体验丛林中乘坐机甲猎杀超级怪物的梦想，就寄托在了它的续作——《失落的星球2》的上面。

《失落的星球2》的故事发生在前作的10年后，由于人类在E.D.N III星球上的殖民计划进行得卓有成效，整个星球的气候开始变暖，地形地貌由此大为改观：很多地方不再是积雪皑皑、寒云密布，而是冰川开始大面积的融化，甚至还因此衍生出了丛林、沙漠一类较为适宜人类居住的环境。但即便如此，当地的原住民、一种巨大的异形生物种族Akrid仍不肯放弃自己在该星球上的生存权，誓做钉子户与人类血战到底。另一方面，出于不同的利益考虑，来到E.D.N III星球的人类势力也越来越多，彼此间爆发冲突也势必难免。

与一代将视角放在由韩国明星李秉宪“饰演”的雪贼成员身上不同的是，续作将视角放在了一群分属不同阵营的士兵们身上，此作中玩家需要领导一支由最多4名队员组成的战斗小队在E.D.N III星球上严酷的自然环境还有来自各方面的危险挑战中生存下去。官方表示，玩家将在六大不同的篇章里依次扮演不同的阵营的一支战斗小队，比如雪贼（Snow Pirates）、NEVEC还有其他的一些在E.D.N III星球上为了热能（Thermal Energy，以下简称T-Energy）而战的势力。并且，按照官方的说法，这六大篇章的具体剧情流程还会随着玩家在前一篇章的具体所作所为而改变，也就是使用了动态式的剧情设计。

游戏一开始，玩家就要创建属于自己的角色：玩家可以从性别、外形、服装以及默认武器装备等方面对其进行个性的定制。每名角色均能装备两件主武器，而在续作里登场的武器除保留了原作里的机枪、霰弹枪、火箭发射器等经典武器外，也有一些新面孔，比如刺刀枪（Gun Sword），



续作里你要指挥的是一支4人小队



惨烈的战斗只会比前作更加眼花缭乱



使用机甲与各种外星怪兽战斗

只有充分团队协作，才能在Boss前立于不败之地


动辄占据大半个屏幕的Boss——Akrid X


一些新的外星怪物登场了


对付Gordiant，玩家首先要攻击它的背刺，然后是它的脚，最后进入其体内大闹一番

枪身上绑了一把刺刀，近战时很有用。特别值得一提的是，此作里还引入一类支援型（Support）武器，顾名思义其职能是作战术辅助用，目前已知的一种辅助武器是针剂枪（Injection Gun），造型类似狙击步枪（事实上它确实能像狙击枪那样使用，因为它的枪身上有一个瞄准镜）。针剂枪能发射两种弹药：一种可以大幅提升队友的攻击力，还有一种弹药的效能则是强化队友的防御力。

需要注意的是，这两种弹药均属“范围魔法”，有一定作用半径，使用时将队员集中到一块，可以将其辅助作用最大化利用。你也可以将针剂枪对准自己的脚射击，让自己独占针剂枪带来的强化效果。不过，针剂枪的默认弹药携带量只有5发，所以切记要留到紧要关头“团购”。

抓钩（Anchor）这一经典道具在热带丛林环境之下依然是最佳的探险工具，并且玩家在抛出抓钩并成功固定住自己能够保持攀索状态一段时间，但是此过程中玩家不能使用武器。再者就是游戏里的机甲（Vital Suits）系统，续作里出现了不少新机型机甲，比如带护盾还能在移动中扔雷攻击的GAH-42BS小型机甲，及能同时搭载一名驾驶员加两名队员的GAF-14机甲。和前作一样，游戏里的机甲均带有初始武器，并且依其职能不同具体的火力配置也各有千秋，而有的机甲在其弹药耗尽时还能徒手与敌人进行肉搏。

你也可以手动更改机甲的默认武器配置，甚至将机甲上的武器拆下来做单兵使用

但由于机甲武器的体积及重量，你的移动能力将会因此受到很大的影响。续作里的机甲较之一代还有一个明显的进步是在机动性上改善很多，有的机甲还具备悬空或加速突击能力（正式游戏里还会出现纯飞行机甲）。游戏中玩家还可以对一些型号的机甲在其严重受损时进行修理（不是所有的机甲都可以，比如前面说到的GAH-42BS就不能），这让机甲的存活力大大增加。

由于《失落的星球2》里的E.D.N III星球上冰雪开始大面积融化，因此在续作里T-Energy不再起到御寒作用，而只是单纯用于驱动机甲的燃料和能量型武器的“弹药”，以及用于激活协调器（Harmonizers）给遍体鳞伤的自己实施“原地满状态复活”。当你的T-Energy不够时，你还可以要



Benchmark的DX9模式下，精细的纹理和光照效果凸显无疑，但水面效果实在不敢恭维。此外，C社的PC版游戏发售前从来只放出Benchmark而不是试玩版的举动也令人颇为不解

求队员分出他的T-Energy来支援你，或是将自己的T-Energy与队友共享。

多人合作是本作的重点，因此前作的游戏系统都根据合作模式的要求进行了修改。除了HP条以外，本作还新增加了一个“战斗点数计”（Battle Gauge）。游戏里战斗点数需要玩家激活各关卡里的数据站（Data Post）来获得，其作用是玩家阵亡后可以用它在指定的一个已被激活的数据站附近复活。这一系统旨在限制喜欢单打独斗的玩家，如果只是一味地冒进而不重视激活数据站，更不关心队友死活，那么频繁地“接关”就会浪费重生的次数，一旦储备的战斗点数耗尽就会影响到整个战斗团队的生存。

续作登场的敌人，特别是Boss级怪物方面，已经确定的有外形酷似远古巨兽的Gordiant，能用火焰攻击的巨大昆虫怪兽Akrid X，以及长得像章鱼、在水中放电攻击的Defolma。与一代相比，改进的游戏画面将这些外星怪兽的魄力演绎得淋漓尽致。想象一下，同那些动辄占了大半个屏幕、蛮力可以毁天灭地的巨型怪兽作战，给玩家内心的冲击和震撼将是难以言表的。和前作一样，游戏里的每个Boss均有一系列的弱点，并且随着其要害的逐个被击破，Boss也会变得越来越凶暴，所以在“失落的星球”系列里，Boss战往往就意味着一场勇气和智慧上的双重考验。

就拿Gordiant来讲，它是一种水陆两栖动物，其初始弱点是背上的黄色骨刺，在6条腿被打断后它会失去移动力一段时间（它会尝试逃回栖身的水潭重生断肢），并张开瓣状嘴，露出最终死穴，玩家要做的就是逼其“开口”，然后从它的口中进去在它的肚子里大闹一番（别以为这样就轻松了，Gordiant体内有很多小Akrid怪物，其本身的免疫系统也是玩家的一大威胁），破坏其主要内脏，之后玩家就会被痛极发难的Gordiant调动其排泄系统从肛门喷出来（呕……）。听起来很轻松，实际操作却需要充分的团队协作才能完成，比如需要一名玩家瞄准Gordiant的骨刺猛轰，另一名玩家攻击它的腿防止逃逸，然后还需要一名队员使用重火力或驾驶机甲攻击来掩护队友，这样才能为那名“独闯龙潭”的队员创造机会。

在多人对战方面，本作最多支持16人在线争锋，出于网战的特点，玩家使用武器的权限还有一些个性服饰、角色外形是靠升级来决定的。目前已知的多人模式包括“消灭”（Elimination）和“数据站争霸”（Data Post Battle）。前者类似于传统的死亡竞赛，玩家需要在指定时间内消灭指定数目的敌人；后者则与夺旗相似，不过参赛双方都可以在己方已占领的数据站处重生，这使得战斗充满了未知数。有趣的是，之前官方发布放出的游戏预告视频里，还出现了Marcus和Dom（“战争机器”系列主人公）还有Wesker（“生化危机”系列主要反派角色）的身影，按照Capcom的说法，玩家也确实能在多人模式中使用他们。

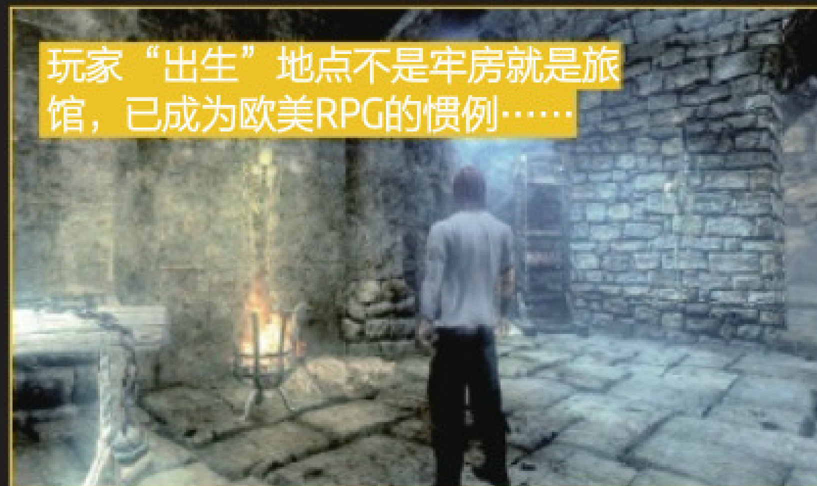
8月17日，Capcom放出发布了近1GB的PC版Benchmark测试程序，支持DX9、DX10和DX11这3种显示架构，也有3D Vision的选项。如果想检测自己的硬件是否能在最高设置下流畅体验正式版，可以进入DX11的Type B模式，除了最强的图像质量和特效外，还有相当耗费机能的水波和怪物皮肤纹路特效，曲面效果使得大型怪物的质感和体积感得到了显著增强。不知道C社是否故意弱化了DX9/10模式下的效果，如果不开DX11，游戏中出现的水面就像一块很大的果冻。此外，由于游戏的材质和纹理精度较低，因此近景的细节无论使用何种渲染模式，都无法让玩家满意，这大概也是主机移植游戏的通病了。P

PC/PS3/X360

双重世界 II

■Two Worlds II■角色扮演■Reality Pump■SouthPeak Games■2010年10月5日■湖北 哒哒


庞大的地图允许你乘船四处探索


玩家“出生”地点不是牢房就是旅馆，已成为欧美RPG的惯例……


近距离战斗时格挡显得尤其重要


火把，照明我前进的道路


你碰到的大部分敌人似乎都是……僵尸


打开背包，中世纪奇幻冒险里的所有元素都反映在这里


对于法师，结合不同系的魔法可以产生更强力的效果

《双重世界》，这款德国人制作的RPG向“上古卷轴”和“哥特”等前辈看齐，以自由开放的世界、精美的画面和单人模式为卖点的游戏，着实吸引了不少玩家

美中不足的是，这款游戏存在不少Bug，特别是对硬件的优化做得连《哥特3》都不如。于是，制作组将希望放到了资料片《致命诱惑》中（Temptation），声称将会在剧情、图像和战斗系统等方面进行全面的改进。结果，所颠覆和增加的内容过多，就连游戏引擎都完全更换，最后这款资料片名正言顺地“转职”成正统续作，即《双重世界Ⅱ》。

在过往的中旬刊中，我们介绍了游戏的剧情和图像，临近发售，现在有了战斗系统的更多消息。本作的战斗仍是以第三人称视角展开，即时战斗方式有些类似于动作游戏。玩家首先需要锁定目标（游戏有瞄准功能帮助玩家锁定），然后便可对其进行砍杀、格挡或施展魔法等动作。致命一击还会出现短暂的动画，其过程十分血腥，就像制作人说的那样，本作的风格不再走明亮温暖的路线，取而代之的是难以名状的黑暗和挥之不去的压抑。但是作为一款RPG，不会过分要求玩家的操作技巧，而是讲究等级的提升和技能的发展方向。玩家升级后会获得能力点数来加强角色的基本能力属性，而技能点数则可花费在游戏所划分的六大技能树上：巫术、近战、箭术、潜行、贸易和综合技能。

上述技能每种都有丰富的变化，让玩家自由发挥。如贸易技能不仅可以让玩家自由组合各种道具以制作新的武器和盔甲，还可将废弃的装备进行提炼，从中获得精华物质以制作魔法物品，还可以镶嵌到有插槽的装备上提升属性。巫术也是一样，玩家可以在各系魔法中进行不同的组合，比如将火元素魔法和动力魔法相糅合，可以产生让人意想不到的爆发效果。

除了单机剧情，本作还将提供类似FPS的多人模式，如死亡竞赛、组队合作和团队对战等。例如组队合作就是在全新地图上共同完成任务，与单机剧情无关。新的“村庄”模式可以让玩家和队友创建自己的村庄，生产贸易产品。由于增加的内容过多，本作的发售时间也一再延期，甚至一度“未定”。其实对一款游戏性丰富的作品，玩家不怕长时间的等待，只希望Bug不要再那么多就好了……

PC/X360

灰质

■Gray Matter■冒险■Tonuzaba Entertainment■Mamba Games■2010年10月29日■湖北 哒哒



Styles医生的住所是一栋典型的英式别墅



Samantha和Styles医生准备进行实验



魔术般的纸牌游戏想必是谜题的主要灵感来源



Styles别墅的内部。医生的职业与"Gray Matter"一词暗合——灰质作为大脑的组成部分之一，是一种神经组织，是中枢神经系统的重要组成部分

如今，传统的点击式冒险游戏已不像上世纪八九十年代那么盛行，但在德国，这类游戏仍有着顽强的生命力

在今年科隆游戏展（gamescom）上我们看到了众多的冒险游戏展台，走惊悚路线的《灰质》就是其中一款。《灰质》由知名的作家和游戏制作人Jane Jensen撰写剧本，其代表作有"狩魔猎人"（Gabriel Knight）系列和《国王密使Ⅳ》（King's Quest IV），被誉为"冒险游戏女王"。游戏的女主角Samantha Everett是一名学生兼业余街头艺人。在一次外出中她发生了交通意外，这时神经生物学医生David Styles帮助了她。医生的妻子在一次车祸中丧生，从此医生的性格变得古怪，远离人群，独自居住在一栋古老的别墅中。

作为回报，Samantha决定成为医生的助手。在游戏开始，她接受医生的任务去取回一项连锁反应实验的关键物品。她发现镇上的居民似乎都对Styles医生敬而远之，凭借自己的街头表演技巧，她成功取回了实验物品。这时玩家将可以操作Samantha和Styles医生，操纵这个计划已久的实验项目，并共同应对由此造成的无法预知的后果。接下来的故事中，Styles医生还会见到已故妻子的影像等超自然事件，它们都和这次试验有千丝万缕的关系，游戏的风格也会变得更阴暗。

《灰质》是典型的点击式冒险游戏。玩家使用鼠标控制主角，与环境中的物品互动：观察、拾取或是利用它们解开谜题。Samantha和Styles医生拥有不同的技能特长，比如Samantha有着音乐表演的天赋，Styles医生则有着丰富的科学知识，充分利用才能顺利完成游戏给予的各种挑战。

游戏的故事发生在英国的牛津，画面采用了2D背景+3D人物的表现方式（这也是时下的冒险游戏最常用的方式），古朴而又细腻，并带有一种让人稍微感觉压抑的灰暗。Jane Jensen对这款游戏的期望颇高，将会同时推出Xbox 360版本。最后，也许有部分老玩家还在关心"狩魔猎人"的命运，Jane Jensen表示这款游戏的版权现在在Vivendi Universal——暴雪娱乐、雪乐山娱乐（Sierra Entertainment）共同的母公司——手中。如果打算出续作的话，开发工作可以立即开始——我们的冒险游戏女王已经为《狩魔猎人4》写完了两个不同的剧本——看来阻力还是在Vivendi Universal那边。P



使用鼠标控制主角，与环境中的各项物品进行互动



我想说，冒险游戏的女主角从来不是靠脸吃饭的

PC/PS3/X360

国际汽联世界拉力锦标赛

■WRC: FIA World Rally Championship■竞速■Milestone Interactive■Black Bean Games■2010年10月8日■江苏 防弹手柄

路书会以图标和参照线的方式显示在屏幕上，听不懂领航员的浓重口音也不耽误事。领航员也并不是用一成不变的语调朗读路书，而会根据玩家的表现变化语气，甚至会在撞车时发出尖叫





2006年PSP版的画面，后来SCE几乎放弃了这个品牌游戏的制作



芬兰拉力赛是WRC赛历中最著名的比赛之一，它被很多人认为是“拉力的精神家园”



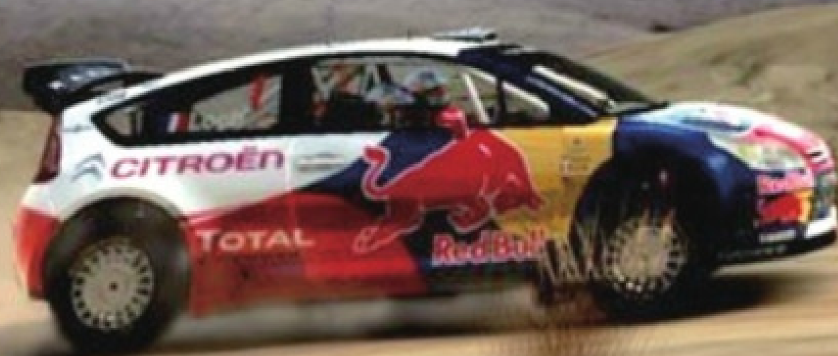
主视角下焦距拉得很近，远景有种模糊的美感



勒布的座驾——雪铁龙C4 WRC



充满了未知凶险的雪地赛道



自从世界拉力锦标赛（World Rally Championship）的官方授权被Sony Computer Entertainment买断后，反映原汁原味WRC赛事的拉力游戏，就没有在PS系主机外出现过

几经周折后，WRC版权落到了“世界超级摩托车大赛”（SBK）的制作方Milestone Interactive手中。如今拉力题材游戏在市场上遇冷，就连“尘埃”系列也开始走爽快和流行路线，Milestone是否能能创造一个振兴WRC品牌的“里程碑”呢？

很明显，Milestone打算将WRC系列新作制作成主攻核心玩家群的作品。看看他们给出的物理特性吧：超过40种的路面属性，让赛道不再拘泥于八大类型的传统划分方式，土质、植被、覆盖物的厚度、环境湿度等等因素，都会让相同类型、不同地区的赛道开上去大相径庭。同样的砂石路面，玩家将在驾驶过程中明显感觉到中东与新西兰赛道间的区别。完整的损毁模型，将让我们看到每一次撞击对车体结构的作用。除了外观外，每一辆赛车的制动和悬挂系统的每个组成部分，将采用独立的物理模型，一个减震器损坏后，都可以给操作手感带来明显的变化。

拥有WRC官方授权，使得真实车队、赛道和赛制得以在本作中完美再现，玩家将在这款游戏中体验WRC 2010全年13站的全部赛事。与往年相比，瑞典、墨西哥、约旦、土耳其、德国、新西兰、法国和日本会重返赛历，与现实同步的是，保加利亚分站赛也会首次被游戏收录。特别值得一提的是，传奇车手塞巴斯蒂安·勒布（Sebastien Loeb）的家乡——位于法德边界的阿尔萨斯赛道，是第一次出现在游戏系列中。

本作还引入了实名领航员。副驾驶座位上的他们的表现，也将增加许多人性化的细节。玩家还可以根据自己的需要更换领航员的性别和语种。

由于拉力赛的特殊模式，多人玩家不可能同时出场，上演你追我敢的热力追踪场面。线上的主要竞争模式，是组建最多由16名玩家参加的车队，与其他玩家组织进行虚拟分站赛。在单人游戏方面，本作允许玩家下载当前赛道的全球最好成绩，将其作为“幽灵车”（在比赛中以虚像显示），然后在行驶中通过观察高手的驾驶技巧和Checkpoint成绩，找出自己尚需提高之处。P

PC/PS3/X360

阿卡尼亚——哥特4

■ArcaniA: Gothic 4■角色扮演■Spellbound■JoWooD Entertainment AG■2010年10月12日■湖北 莫格娜·黑杖


玩“哥特”的经验就是，没事别招惹NPC

欧美RPG爱好者们所期待的《阿卡尼亚——哥特4》，终于要发售了。gamescom上，作为“地主”的开发商和发行商们发布了试玩版，可以更直观地体验游戏的细节


Spellbound是个擅长模仿的公司，其成名作《赏金奇兵》（Desperados）就是一款模仿当时最流行的《盟军敢死队》（Commandos）的游戏

从试玩中看，本作中将会有战士、弓箭手和法师3个基本职业，传统而简洁。升级的方式类似于《暗黑破坏神Ⅱ》的技能树，玩家每升一级可获得一个技能点数，同样十分直观。但和前作不同的是，技能树不会显示所有技能的全貌，玩家只有在习得某一技能后，才能知道后续的技能是什么，有什么作用。

战斗方面，近距离作战的战士平常只需要一个键就能作出攻击动作，如果掌握好攻击的节奏就能进行连击，装备盾牌可以格挡，或利用翻滚来躲避。弓箭手可以利用自动瞄准来锁定敌人，在熟悉操作后，玩家可尝试自行瞄准，这样可造成更多的伤害，如果能爆头则能形成一击必杀。但Spellbound特别指出，虽然有爆头的设定，但使用弓箭的感觉绝对和FPS大相径庭，主要靠的还是玩家所使用的战术以及选择的技能。魔法分为火、电、冰三系，同样很典型。这么看来，新作风格的确很“暗黑”化。

DS/PC/PS3/Wii/X360

星球大战——原力释放Ⅱ

■Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ■动作■LucasArts■LucasArts■2010年10月26日■江苏 防弹手柄

LucasArts近日对外展示的Demo，乍看上去与E3演示完全一致：Kamino星球上的“星辰杀手”（Starkiller，达斯维德的秘密学徒）正在摆脱共和国风暴突击队的围追堵截


用光剑和原力书写正义的史诗

但随着战斗的开始，玩家们很快就发现了不同之处：光剑所到之处不但是人仰马翻，而且肢体在空中乱飞。是的，LucasArts的老爷们终于采纳了前作玩家们的意见，光剑不再是一根将敌人击飞的木棍，它第一次成为了可以将刀下鬼大卸八块的利器！

光剑人人会耍，只有对原力的领悟和使用，才是决定武士能力的关键。作为“星战”中单挑能力首屈一指的高手，星辰杀手在新作中的原力再度得到加强。新增项目中包括有“意识欺骗”（Mind Trick），它可以让敌人相互厮打一起，在混战场面下使用起来会相当有效；“原力狂爆”（Force Fury）可以让他的原力在短时间内处于“超载”状态，以牺牲防御为代价，在特定时间内获得招式威力的提升。

另一种被加强的技能，就是前作中的“原力抓取”（Force Grab）。现在玩家不但能够对中远距离的敌人实施抓取和投掷，而且还能将AT-ST（全地形侦查运输车）乃至飞船一类的大家伙抓到跟前，然后用强大的原力将它们揉吧成铁球，再投掷出去，砸扁一群低级杂兵。LucasArts表示，本作新增的原力和打斗招式与前作相比增加50%，而且无论杂兵还是Boss，都进行了个性化的设计，这使得一味用蛮力来解决问题是相当困难的。

PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

职业进化足球2011

■Pro Evolution Soccer 2011■体育■PES Productions■KONAMI■2010年9月30日■本刊特约记者 H君（德国科隆报道）

KONAMI展区依然以超大的宣传幕墙吸引目光，当然人们更关心梅西在游戏里的表现



放眼望去，试玩区里面全是人头



现场的一个欧冠大耳朵杯的复制品，PES连续3年独占欧冠授权，今年看来要在这方面做更多的文章

今年，作为《大众软件》的特约记者，我又有机会前往科隆参观一年一度的科隆游戏展（gamescom，GC），作为球迷兼游戏迷，两大足球游戏的表现仍旧是观察的重中之重

今年gamescom的展位布局大致跟去年差不多，只是细节上有所变化，KONAMI的展区依旧在7号区中央靠侧门的位置，跟去年一样。展台布置风格也基本跟去年差不多，仍然是整面大墙的球员特写，只不过去年是梅西+托雷斯的正面像，酷劲十足，今年只剩下梅西一个人了，而且是背面像，那寂寞的背影是暗示梅西在世界杯上的失意么……

走进试玩区，汹涌的人流让我有点望而生畏，每一个试玩台前至少都有2队人在等。试玩台的数量比去年只多不少，但明显比去年拥挤了很多，我排了半天队，总算轮上了一回，要知道我去年是三大平台都挨个试玩了一遍，今年能挤上一回就不错了，哪还有机会挑平台，如此众多的试玩人群似乎也表明PES游戏今年比去年更受欢迎。

看完了展台，谈谈游戏本身吧。说是感受，其实也不过是大致的试玩而已，如此庞大的试玩人群，我换人的时候多耽误一会就能感受到身后杀死你的眼神，更别说仔细研究什么的了。经过两天削尖脑袋挤人缝式的近身肉搏，我只能说小有体会，在此跟大家分享一下。

进入游戏首先感受到的时候大幅修改的菜单界面。相比上作颜色鲜艳卡通味较浓的菜单，PES2011的菜单风格更简洁明快，色彩也比较素雅，让人想起FM这类“足球经理”游戏的菜单界面，甚至连操作也向FM靠拢，换人是直接控制一个箭头在球场上选人，非常简单直接，而且操作的响应速度也很快，操作起来让人感觉很流畅，很舒服。

再看游戏画面，PES2010的人物面部特写已经相当传神，这方面改进的余地已经很小，PES2011中主要是修改了游戏的光影效果。上作中人物脸上经常挂着很夸张的高光，球场的右侧的光照也相当闪眼，这些在PES2011中都得到了修正，光影和色彩都更贴近真实了。画面方面一个较大的改动就是回放时加入了动态模糊效果，从截图上看效果是相当出众，但实际的动态画面中较容易产生色斑（也许跟试玩用的三星液晶电视的设置有关系，


早期的一张PES2011技能树截图



裁判有点矫枉过正，铲球吹得很严


现场有位老兄还是用传统的十字键玩，被血洗了……


德国高手们在现场玩了一局



德国PES2010比赛冠军Dennis Winkler（绿衣）现场接受采访

这款液晶电视本身看上去锯齿就比较严重，但这也提醒我们，这种动态模糊可能在某些电视机或显示器上产生不好的效果）。

KONAMI对PES2011的宣传最着重的一点就是所谓完全的自由度，Engineered for Freedom，相当诱人的口号

这个口号主要体现于全新的传球系统，这也是让我初上手感受到的最强烈的变化。PES2011采用了全新的蓄力表示方法，蓄力条直接出现在传球球员的脚下，无论是弧形的形状还是色彩都很容易让人想起彩虹。玩过前作的玩家都知道，如果传球线路上有多名球员，根据按键的时间长短来控制传给哪个球员，按键时间短传给前点球员，时间长则是传给后点球员，但一条线上如果有多名本方球员就没法更准确地控制，在使用了这样全新的蓄力系统后一切都变得更简单。结合蓄力条的修改通常出现在屏幕下方的球员姓名栏和体力槽也取消了，这样改动后球场的可见范围倒是大了不少（其实如果不习惯还是可以改回原样的，战术和攻防力度的的表示方法保持不变）。

传球并不只是加入了一个蓄力槽这么简单，操作上也变得大为不同。普通短传大幅度降低了CPU的辅助，以往只要按个大概方向，几乎180度内都会自动找人，新作里并不是完全没辅助，但感觉方向至少要精确到30度以内。也正因为这一点，PES2011用十字键玩的话会受到不少限制，为数众多的PC键盘党就更不用说了。按住L2普通短传就变成了真・自由传球，形式上跟以往右摇杆的360度手动传球差不多，不过是直接使用左摇杆或十字键控制传球方向，直接按短传键控制传球力量，力量槽的变化明显比普通短传要慢，更容易精确控制。整体来说短传配合比2010难很多，因为不但方向更难掌握，力度也要掌握好，否则不是传小了，就是按大了系统判断给后点的球员，前点球员就让开了。

直塞刚开始时很容易让人感觉跟前作没什么不同，似乎总有点软绵绵的，但我玩过几盘熟悉后，懂得了看准空档和插上球员的启动时机发动直传，甚至在中后场反击时，从球场雷达上观察到前锋在前插，按住L1+直塞可以传出非常美妙的过顶长传，那种长距离穿透的感觉真是非常棒。不过，即便如此却仍然很难制造出极佳的单刀机会，原因就在于后卫的回追和身体对抗很强，即便把球传到了明显的空档里，稍微多带两步马上后卫就贴上来。一旦被后卫贴上就会陷入纠缠的状况，很难加速摆脱，从边路内切几乎不可能，下底也很勉强（也许跟我用的球队速度较慢有关系，我基本上都是用意大利国家队）。总之，因为后卫卡位很快，所以进攻中出球要很果断，如果跟后卫身体对抗，无论传中还是射门质量都大幅降低。而防守方也不要以为这样就可以轻松遏制对方的进攻，如果一直用身体冲撞进攻方球员，不一会裁判就会鸣哨判罚犯规了。这一点跟以往的几代很不一样，以前除非故意是铲球将人放倒否则很少被判犯规，现在关键位置的防守可要小心了，过度拉扯也会被判犯规的……

加强了身体对抗后，像以前一样靠C罗或梅西个人能力满场飞奔就很难了。当然梅西C罗这样的强人还是可以带球也可以过人的，但绝对不是传统意义上的跑跑流了。不过因为后卫断球范围并没有扩大，因此禁区前沿横向带球还是很难防，经常一不小心被扯出空档来一脚远射，或传个直塞穿透了整条防线，好在没有调整到位的射门是不会有很好准头的。既然这一代里靠速度突破不再无敌，降低重心


梅西这次挑传准确找到了前插的伊布，熟悉了传球系统后能实现更多创意配合


Demo里电脑控制的球队在落后时压上很厉害，伊布的这次反击在后场就突破了对方整个后卫线



这一代PES的人物造型十分诡异，看起来是在向FIFA的风格靠拢，比如Demo里正在罚角球的"大头"就瘦得像鬼


比赛中实时打出数据统计


点球的踢法没有太大变化

诱骗对手扑上来后变向变得更实用。

高自由度系统的体现还有更自由的盘带。实际上PES2010就已经加入了16向带球系统，但实际应用中，特别是在盘带中体现并不突出，感觉并没有为进攻带来更多的不同体验。PES2011着重强化了这一点，在高速带球时很难保持以纯粹的直线行进，球员的每一次触球都会因为玩家控制方向的微小变化而反应到带球的实际效果上，因此也让比赛进程产生了更多不同的可能性。

与自由盘带相对应的还有更自由的防守，根据官方资料描述，新的防守系统中×键不再是出脚断球，按住×只会让球员紧贴对方，看准时机对着球的方向推动摇杆才是出脚断球。也就是说，断球的时机位置和方向都要被考虑在内。不过实际试玩中，我倒并没有太多的感受到新防守系统的不同，因为我平时防守就是手动控制方向卡位的，很少按出×不放来防守，新防守系统的不同只能大家自己去细细体会了。

PES2011里的另一大改进就是全新的假动作，这也是我重点关注的部分，虽然因为排队试玩的人很多，没时间仔细体会各种假动作的实际效果，但我还是尽量多使用假动作来进行一些测试。根据官方资料，按住L1或L2+右摇杆的上下左右可用出8种假动作，单独拨动右摇杆又可做出4种，这些假动作又可以互相组合在一起成为新的动作，如此复杂的假动作系统带来的自然就是无限的可能性。

在战术画面有个选项可以设定假动作的具体位置，因为试玩匆忙，我也没法很仔细地设置，只能使用系统预设的配置

我之前认为假动作系统是一个个简单的动作，按一定顺序输入就能成为更华丽的组合假动作，然后实际应用后发现，L2+右摇杆就会使出一整套非常华丽的假动作，似乎L1+右摇杆和单纯拨动右摇杆的动作较简单，L2假动作会更复杂一些。至于假动作的实际效果，由于我运用很不熟练，还不能判断这个系统会不会成为影响游戏平衡性的Bug。目前来看不必太担心，原因之一是因为后卫回追很快；之二是做一个比较复杂的假动作时当中不能中断，得看球员耍完才能重新控制他，这样一来，在不适当的时机使用华丽的假动作，效果就像格斗游戏在错误的时机用了超杀却被对手完全闪开一样显得很傻。我想肯定会有些特别实用的动作，使用频率比较高，不过整体而言应该不会影响平衡性（当然，杂志上市时游戏已发售，大家仔细研究后肯定有更精准的结论）。

其它的感受方面，射门感觉有点奇怪，很多没怎么调整好的射门质量相当高，单刀却反而不容易进，有一场比赛我用亚昆塔射丢了3个单刀和两个位置很好的头球，最后却在禁区线上左脚远射进了一个，莫非KONAMI疯了，更加鼓励玩家浪射了吗？守门员感觉也没有完全调整好，有时候表现神勇无比，有时候反应又很慢，最囧的是按△让守门员出击有时候会不接球。不过根据去年的经验，GC试玩的版本跟最后完成品有相当大的改动幅度，相信这些问题会得到修正的。

总体来看，PES2011比起上作变化的确很大，至于正式版会如何，在本文截稿时上不明朗。由于9月15日发布的Demo不尽完善，中外网络上不满情绪很大，但相信这个Demo是事先为几个游戏展赶制的，距离正式版仍旧有一段距离。如果给制作小组一段时间相信能调整到更好。当然，让人担心的是，因为要和《FIFA 11》拼上市，发售日大幅提前，真不知道他们会不会再匆忙拿出一个半成品，而且如以往那样懒得去制作各种修正补丁。P

DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

FIFA 11

■FIFA 11■体育■EA Canada■EA Sports■2010年9月28日■本刊特约记者 H君（德国科隆报道）


《FIFA 11》家用机版试玩区全景


试玩区内的“看台”休息区，大人孩子都有


这里甚至还有替补席，里面其实是《FIFA足球经理11》的试玩台



PC版的开始界面选择了一个巨星的背影，和卡卡现在的境况好贴切……



无论哪个游戏展，财大气粗的EA都是作品众多，gamescom他们占据了6号展三分之一的面积，《FIFA 11》的展区一如去年那样显眼

今年EA宣布将全面改进PC版，PC版试玩台比家用机版更多。

《FIFA 11》的展区布置相当独特，EA在现场搭建了一个小型室内球场用于放置试玩台，两头甚至还摆上了两个真正的球门，烘托出一股浓浓的足球感。整个区域用广告牌围起来，由工作人员控制试玩区内的人数，更绝的是试玩区内还设置有休息区，好像看台一样。在外面排队进人试玩区后，还可以稍事休息等有试玩台空出来再展开比赛，真是独特又贴心的设计。这样封闭式的试玩区每两人占据一个试玩台更便于管理，不会让人有混乱的感觉。

相比PES系列，《FIFA 11》在对球场的描绘方面感觉更好的体现了体育场的那种巨大空间感，代入感更强。系统方面，基础操作跟PES系列大多完全一样，把键位设置成一样的话双方基础操作完全相同，包括一些组合键操作，如L1+×的二过一、L1+△的挑传身后以及双连击、三连击○键的低平传中，等等。《FIFA 11》操作的独特之处在于有球状态时右摇杆是大步趟球，并且也是可以进行方向控制的，这样的话左右摇杆都可以调整方向，操作的自由度更高；无球状态可以用右摇杆进行任意方向的换人，防守时可以轻易切换到位置最好的防守球员，而不是总切到离球最近的那个（要知道离球最近的并不一定是位置最好的）。《FIFA 11》中球员带球感觉比PES2011更灵活，传球配合更容易，半转身甚至180度转身的传球几乎不需要调整就可以传得很准，再加上高超的无球跑动AI和精准的直塞，进攻组织可以做得非常流畅。

EA宣称PC版使用跟家用机一样的引擎，这话只说对了一半，根据我试玩的感觉，PC版的手感的确更接近于去年主机版的《FIFA 10》，但画面方面也许是电脑配置的关系，感觉比家用机版本稍差一些，特别是草皮贴图明显不如家用机版精致，光影也不像家用机版本那么好。家用机版的《FIFA 11》本身比前作改动也不大，我在展会现场采访了两位试玩过《FIFA 11》的玩家，感受跟我基本相同，他们认为《FIFA 11》相对《FIFA 10》只是防守做出了一定改变，具体来说进攻球员的身体优势被削弱，带球的人不再那么容易就抗住防守球员内切，而进攻方面基本上变化不大。他们很高兴不用再去适应一个全新的系统，就像《FIFA 09》到《FIFA 10》那样（其实有改变不好么，总是一个味道有啥意思……德国人果然守旧，连小孩子都这样）。

PC版的PES2011和《FIFA 11》的横向比较是一件很困难的任务，如果说去年PES2010的改进太过保守而被《FIFA 10》超越的话，今年真的很难说谁更好。PES2011做出了颠覆性改变，《FIFA 11》只是在去年的基础上做出了一些微调。我只能说，这两款都是非常优秀但风格完全不同的游戏，《FIFA 11》可以打出无比流畅令人拍案叫绝的短传配合，还有偶尔灵光一现的个人表演，赏心悦目。然而过于流畅的传球让其真实性值得怀疑，本方球员站位有配合对手进攻的嫌疑；PES2011的推进过程充满了艰辛，却经常在不可思议的位置用不可思议的方式取得了不可思议的进球，这正是足球的偶然性的魅力，但过于强悍的射门同样显得有些假。两款游戏今年发售日几乎同时，更彰显了双方针锋相对的意味，Who is the true 11？请玩家们进行评判吧。P

PC/PS3/X360

一级方程式锦标赛2010

■F1 2010■竞速■Codemasters■Codemasters■2011年9月21日■北京 红黑军团



赛车在高速中掀起的水花煞是好看，但没有人愿意跟在它们的屁股后面



雨战并不是全部，这里就阳光明媚



赛道下面的红牛赛车似乎已经失控



面对一场失利，在媒体面前是勇于担当，还是把责任推个一干二净？

F1可能是竞速游戏中最不招人待见的题材了——没有风光秀丽的赛道、没有外形靓丽的豪华跑车、专业知识门槛过高

这些“问题”让不少轻度玩家望而却步，然而F1的真正铁杆能有多少喜欢F1题材的游戏呢？但赛车游戏专业户Codemasters相信，这项世界上最昂贵、速度最快、科技含量最高的运动也有潜力可挖。在拟真度绝不缩水的情况下增加游戏的亲和力，这就是Codemasters想要为《一级方程式锦标赛2010》注入的活力。

在《科林·麦克雷——尘埃2》（Colin McRae: DiRT 2）中，Codemasters加入了浓浓的赛手生活体验，《一级方程式锦标赛2010》将延续这种制作思路：你的生活并不仅仅局限在风驰电掣的赛道之内。创建角色除了在一张空白的身份表格上填上姓名、国籍等基本信息外，玩家还会置身于一场发布会上，成为麦克风和镜头的焦点。在办公室内，你可以签署赞助合同，招募新的团队成员，安排比赛日程，回放过往比赛录像，在一大堆数据表格中领悟突破速度极限之道。在内场（Paddock，又被称作“围场”）中，你可以就赛车的性能进行细致的调教，要是你自己玩不转，那些专业出身的技师们也会给出最合理的建议。

为了照顾到轻度玩家，游戏也会适当降低门槛。但与那些用“街机流”爽快操作来取悦新手的游戏不一样，无论玩家选择何种难度，游戏的驾驶难度和物理特性并没有任何变化，核心玩家和新手不同的游戏体验，是由车队的等级，而不是操作的难度来决定的。比如选择Easy难度的玩家，从一开始就可以成为财大气粗、技术领先的雷诺车队和威廉姆斯车队的一份子；如果选择Hard难度，玩家只能与2010年刚刚加入F1赛事的“莲花”和HRT这样的初出茅庐的车队并肩作战，需要用自己的实力从强手如云的赛场上拼出一条血路。

记住，你只是车队的一份子，你不是老板。想要获得有限资源的优先供给，你必须用成绩来压过那些队友，获得队长身份，要求老板将最好的技术和战车提供给自己使用。

除了咄咄逼人的竞争对手，你还要学习如何来应付媒体的狂轰滥炸。开发者宣称，一场比赛势失利，是自己承担罪责（影响与车队老板的关系），还是将责任推到队友们身上


维伦纽夫赛道以1982年不幸在F1比利时站排位赛中不幸丧生的加拿大传奇赛车手Gilles Villenueve命名，他也是前F1世界冠军Jacques Villeneuve的父亲



巴塞罗那的加泰罗尼亚赛道（Catalunya）建于1991年，是国际上公认的最贴近完美的跑道之一，位于巴塞罗纳市郊外


HRT车队里拥有传奇车王埃尔顿·塞纳（Aryton Senna）的侄子


进站策略考验的是赛手的大局观，你的参谋团队这时也会发挥重要作用


座舱视角下没有任何的HUD界面

（造成与车队成员的关系紧张）？都将给自己的职业生涯带来微妙的影响——我们也很好奇这些微妙的因素如何在游戏中具体实现。

新作的难度会比“尘埃”系列更难令你适应。习惯了“爽快流+自动档”，你可能连一条完整的赛道都跑不下来

从制作组公布的演示来看，游戏依然维持了F1系列的高模拟特性。一档和二档下的加速必须小心翼翼，稍有不慎就有可能导致马力强劲的引擎由于转速过高而出现故障，赛车刚刚驶出发车线不远，就在赛道旁“趴窝”。进入三档后，赛手可以猛踩油门，不过在摩纳哥这样的低档位赛道，对引擎爆发力和持续力的要求，将给玩家的操作带来严峻考验。

游戏提供两种视角：第三人称尾随视角和座舱视角，后者是供专业玩家发挥精湛技术的最佳视角，玩家可以清楚地感受到每个驾驶动作给两只前轮和行进轨迹所带来的微妙变化。

本作收录19条赛道，完全对应2010年F1赛季的全部19个分站赛。除了上文提及的摩纳哥蒙特卡洛赛道（Monte Carlo）外，蒙特利尔的基勒斯·维伦纽夫赛道（Gilles Villenueve）也被制作组提及。这是一条街道和跑道组合而成的赛道，临时构筑的护墙以及无法提供给赛车足够抓地力的路面特性，使在这里进行的比赛充满了未知因素。

游戏中将出现24位实名车手，除了真实容貌，AI还将模拟出他们各自的驾驶特点。比如麦克拉伦车队的巴顿（Jenson Button）在任何复杂的连续弯道面前都会显示出极端冷静和精确；而他的队友，同时也是F1历史上第一位黑人车手和冠军汉密尔顿（Lewis Hamilton）充满了攻击性；F1新贵维特尔（Sebastian Vettel）则会在复杂天气条件下依然发挥超高水准。

天气效果是本作重点宣传的特性，事实上目前公布的截图大都是“雨战”场面。当然，游戏中不会无缘无故用大雨将比赛搅得一团糟，在巴林岛和阿布扎比，所有的赛事都会在艳阳高照下进行，但到了比利时的斯帕赛道（Spa-Francorchamps）和英国的银石赛道（Silverstone），雨水将成为影响玩家发挥的最大因素。

赛手要根据判断合理选择进站时机，在干胎、半雨胎和雨胎间灵活切换。当然与现实的F1一样，选用什么轮胎正确，最后只有老天说了算。


出色的倒影和反光效果


雨战场面下几乎看不到前方的路况，不熟悉赛道的新手举步维艰


时雨时晴的比赛过程，选择合适进站、换用什么样的轮胎几乎全看运气

PC/PS3/X360

战锤40,000——星际陆战队

■Warhammer 40,000: Space Marine■动作■Relic■THQ■2011年■湖南 兔子半妖



这两位和Titus并肩战斗的战术小队成员明显是第二连第四小队的士兵



与近战型机甲的格斗……这位兄台，光靠链锯剑怕会不够吧！



只要发动机的推力够劲，什么都能飞上天，这就是绿皮的信念！



游戏中我方的飞行器是帝国海军的“瓦尔基里”，表明关卡中可能有与帝国卫队合作的内容

水雷社挖钱的能力和他们制作游戏的能力是成正比的。在“战锤40,000”版权到期前继续从这个题材上挖掘出万恶的金钱来迫在眉睫

这不，一直号称主机独占PC盗版众死一边去的《战锤40,000——星际陆战队》也公布PC版了——以前某些人说“《战争黎明Ⅱ》画面表现力不输给FPS，不出个射击/动作游戏来实在可惜”的预言终究还是应验了。

翻开战锤40k的总规则书，有那么一句话总是占据着显眼的位置：“在遥远的未来，那令人恐惧的黑暗宇宙中唯有战争永存。”（In the grim darkness of the far future, there is only war.）在大远征时代盛极一时的人类帝国如今强敌环伺，四面楚歌。作为帝国军人中最精锐的一支，星际陆战队员们将自己的一生都投入到了保卫人类生存的战斗之中。这些经过基因强化后的改造人战士拥有远远凌驾于普通人类之上的身体素质、数百乃至上千年的寿命、帝国最先进的武器装备和在百年战火中锤炼出的战斗经验与意志。但是，获得这些馈赠的代价也是非常惨重的，在接受了改造和训练，正式加入星际陆战队后，每个陆战队员的生命之路就只有两个分支——战斗，或牺牲。

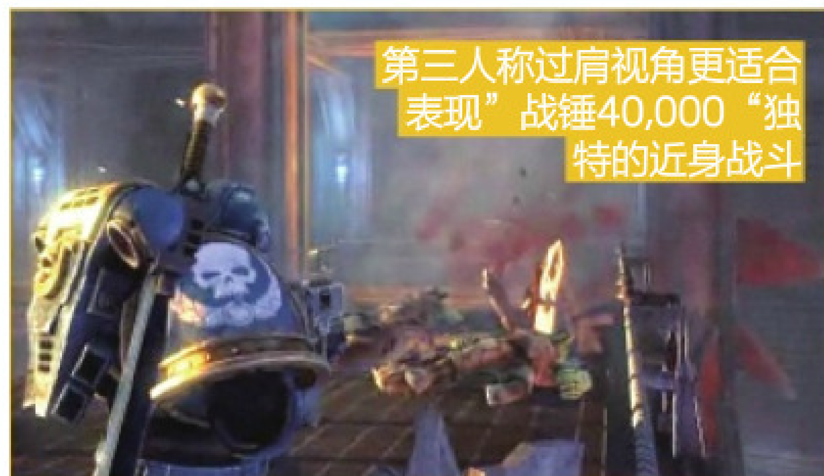
另一方面，作为上古种族“Old Ones”开发出的生物兵器，绿皮们在亿万年以来始终履行着自己的职责——打仗！不论对手是冰冷无情的T800终结者太空版——Necron，是无穷无尽的泰伦虫群，抑或是另外一个莫名其妙和自己撞上的绿皮部落，欢乐的绿皮们都始终抱着积极向上的乐观情绪，高呼着“Waaaagh!（War!!!）”，操着大砍刀和对方友好地拼命。而这回，他们惊喜地发现自己遇到了“Tin Boyz”（罐头小子，绿皮们对星际陆战队的称呼），一群真正值得一战的对手。

以战争为终生职责的战士遭遇了以战争为生命意义的好战狂，战争的帷幕将永不下落。

看过《战锤40,000——星际陆战队》演示视频后的玩家恐怕会在第一时间想到《战争机器》。作为主角的Ultramarine们和Marcus兄一样，长着一张糙爷们脸，所以，这帮爷们应该也会华丽地钻到掩体后面，掏出威力巨大之爆弹枪横扫绿皮鬼畜吧？但是，且慢，他们是星际陆战队员，and they shall know no fear...


这兄台的造型让人想起《战争黎明》片头里牺牲的那位士官，莫非是致敬么


又一次致敬？经典的爆弹枪贴脸射，番茄四溅！


第三人称过肩视角更适合表现"战锤40,000"独特的近身战斗


懦夫才用手枪决斗，真男人用重武器洗地！


德州人民喜闻乐见的画面，注意，不是山东德州……

制作小组直截了当地表明，本作中不会有躲在掩体后面扫射这么华丽的事情发生

游戏的节奏将更加紧凑——如果你熟悉水雷社的风格，会明白他们是说这款游戏的主菜是近战——在"战争黎明"系列中花样百出凶残到爆的近战。星际陆战队员很少会选择缓慢的掩体推进，这群自称为"皇帝陛下的死亡天使"的战士更倾向于快进快出的突击战——根据背景设定，要敲开那身闪着蓝色光芒的动力铠甲得动用专职的反坦克武器。

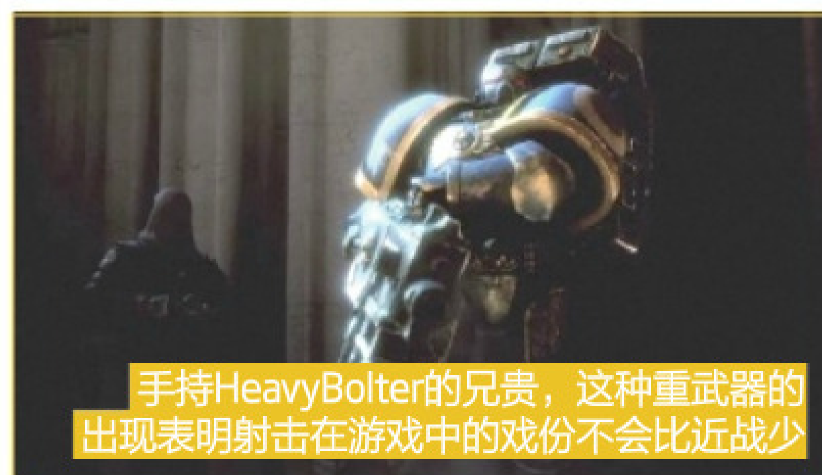
目前公布的视频主要是Titus上尉回忆以往的战斗经历，有玩家推测游戏的主要流程将会类似于电影中常见的倒叙方式，通过主角的记忆来展示发生在不同地点和不同时期的战斗。

已公布的视频展示了以下几个场景：主角乘坐帝国海军的瓦尔基里式突击运输机（帝国海军从不下水的，他们只会飞来飞去），而绿皮一方除了有造型很可爱的小型浮空战舰和乘着火箭背包意图跳上瓦尔基里来拼命的暴风小子外，还有一艘体型较大的战舰露了一脸。主角要操纵舱门的重武器狙击在后头追杀的绿皮飞行器，同时又要应付那些居然活着跳上瓦尔基里的绿皮小子。

在另外一个场景中，主角一行将在地面迎击绿皮入侵者。从建筑风格来看，此处应该是帝国统治的区域，有着发达的交通网和地下隧道，甚至有可能是帝国机械教（Mechanius）的行星级兵工厂——铸造星球（Forge World）。出场的敌人包括了以灵能攻击为主要手段的脑残小子（Weird Boy）、近战极为凶狠的战争头目（Warboss）以及虽然粗制滥造但杀起人来毫不含糊的铁皮无畏机甲（DeffDred），当然，数不胜数的普通Boyz也得出来充当炮灰。

宣传视频也暗示了一些可能出现的场景。如在一个画面中，出现了专属星际陆战队的突击巡洋舰，而"战锤40,000"背景中有个极其出彩的部分就是太空登舰战：交战双方乘坐突击登陆舱甚至是载人太空鱼雷冲入敌舰，在战舰内部展开血腥激烈的战斗；精锐的战斗小组登上废弃已久的太空船，搜索其中潜藏的危险与科技遗产。以水雷社的技术水平而言，制作出精彩的登舰战斗并非难事。

鉴于《战争黎明》中华丽残暴的近战动作设计，我们有理由相信《星际陆战队》的近战系统不会令我们失望。


手持HeavyBolter的兄贵，这种重武器的出现表明射击在游戏中的戏份不会比近战少


兄贵四人组，看那花样百出的凶器吧，多人模式会很欢乐的


引得不少锤粉遐想联翩的突击巡洋舰，真的会有太空登舰战么？

PC

战锤40,000——战争黎明Ⅱ之报应

■Warhammer 40,000: Dawn of War II - Retribution■即时战略■Relic■THQ■2011年■湖南 兔子半妖


让人瀑布汗的绿皮四人组


血旗船长左手锤右手枪，煞是吓人


战斗重回大规模部队之间的互射互剁


血旗船长，他的最后一个技能似乎是召唤援军？


手提双联RPG的无脑兄，估计修理和陷阱是他的专长


钩仔的技能槽却着实很长，看来和正篇里的居鲁士一样属于潜行爆破流


这位猛将兄的技能里有两把砍刀的图标……很难想象他会有怎样的招数

必须这么推测：自《鬼吹灯》《盗墓笔记》而起的所谓“考古”文风尚很有可能已经蔓延到了欧美游戏界！

这不，《战锤40,000——战争黎明Ⅱ》的新资料片居然就真的引入了挖人家先人居所的剧情！

根据目前的消息，战役的主角是4个让人瀑布汗的绿皮海盗——首先是男一号“血旗船长”（Da Kaptain Bluddflagg），此公身高八尺，腰围也是八尺，左手提一柄赤铜钉锤，右手拎一把机枪，还戴着地球海盗们那标志式的帽子，是4位好汉的头目。男二号“无脑君”（Mister Nailbrain）是血旗船长的大副兼职机械专家，他虽说戴着海盗帽，在武器选择尚却更偏爱RPG神教的圣物——RoketLauncha！男三号“钩仔”（Spookums）被某蛇和某渔夫的灵魂附体，其潜行能力令绿皮中的潜伏高手“凸击队员”（Kommando）都相形见拙。他戴着个眼罩，擅于使用抓钩进行潜伏作战。男四号Brikkfist人送美名“砖拳无敌”，可这位突击肉搏专家最擅长的其实不是空手格斗，他更乐于驾着火箭背包从天而降，然后挥舞大锤对着人家脑壳来上一下！

至于资料片的剧情，水雷的回答更让人冒汗：“那还不简单！绿皮们要去挖灵族的祖坟，进行考古活动，而灵族不答应，于是就战了！”

水雷透露，资料片主要有两大改变：一是给这帮子绿皮主角引入了很多新能力，诸如用抓钩嚎叫着荡过各种地形以Cos人猿泰山，或发动绿皮版的RPG大乱射洗地；二是战斗规模将向《战争黎明》初代靠拢，他们将抛弃小规模械斗或组团刷Boss的AB式战斗风，重回大规模部队的互射互剁，战役也变成英雄带着大群小弟轰杀敌人，用资源点提升自己能力的模式。

最后，水雷还假惺惺地卖了个关子说资料片会有新势力登场，甚至还会有一个新的战役，但目前不便透露这个势力的信息。按照水雷的一贯风格——《战争黎明》中有NPC帝国卫队，于是资料片《冬季攻势》（Winter Assault）中帝国卫队出场；《冬季攻势》中有Necron NPC，于是资料片《暗黑圣战》（Dark Crusade）中Necron出场——他们绝对不会浪费原版战役和《混沌崛起》战役中制作出来的那些模型，再加上之前有关大规模战斗的暗示，新的登场势力除了帝国卫队还能是谁呢？P

PC

暗黑破坏神Ⅲ

■Diablo III■角色扮演■Blizzard Entertainment■Blizzard Entertainment■未定■湖北 哒哒


游戏的场景丰富多变，沙漠场景作为一大特色被保留了下来


这个场景让人想起来了塔拉夏之墓（Tal Rasha's Tomb）


谁说《暗黑破坏神Ⅲ》不够阴暗来着？

《暗黑破坏神Ⅲ》玩家最关心的永远是它的发售时间，比如“主机版不会晚于2016年”这样的表态，很容易让人产生“此生无望”的错觉

有关开发进度，游戏策划总监Jay Wilson在gamescom的最新解释是，他们在不停地增加新的怪物和Boss，完善场景，目前的开发进度很快，因为他们已经度过了早期的摸索阶段。

任务系统仍是线性的，Wilson表示也曾想过为新作制作一个博大精深的任务系统，但他们发现这并非“暗黑”玩家们的心愿，流畅的战斗才是这个系列的精华，繁复的任务会打乱战斗的节奏。游戏中也会有分支任务，只是相当简单明了，不喜的玩家也可以完全忽略掉。

Wilson还透露了全新的“工艺系统”（Artisan System），它和前作的合成有些类似，但能创造的物品更多，结果也充满未知性。你只知道所制作物品的种类，但其具体属性无法预测。这也是为何前作中的“魔盒”赫拉迪克方块被取消了，因为玩家的制作工程是参照公式依葫芦画瓢，缺乏挑战和未知性。Wilson认为普通玩家可能不会沉迷于此，但“暗黑”系列的老玩家肯定会乐此不疲，因为工艺系统所能打造的装备及其属性可能是独一无二的。在游戏的初期，玩家制作出来的装备都属于精良品质，比打怪得到的要好得多，在游戏后期才会完全随机化。还有一个好消息就是，镶嵌于装备里的宝石等物品在《暗黑破坏神Ⅲ》中可以完好无损地取出，宝石和原装备都可以再利用——十分体贴玩家的一个改进。

还记得以前在多人游戏时蜂抢Boss掉落物品的场面么？这点现在得到了改善，组队杀怪时每名玩家都会获得本职业装备，所得经验值也会增多。组队后战斗难度会提升，这就需要不同职业间的紧密配合。比如野蛮人在前方充当肉盾吸引火力，保护后方的远程攻击角色；同时，远程攻击角色会使用一些减少伤害或控制敌人的技能，让近战角色毫无顾虑地施放连击。

按照暴雪的说法，《暗黑破坏神Ⅲ》的游戏地图和前作相当，室外场景则会更富于变化，地下城就大同小异了。游戏场景仍以章节，且章节长度采用了递减的方式。这是制作组为了保证游戏的节奏感有意而为之——越往后，情节就越紧凑。P


野蛮人永远是战斗在第一线的角色


简洁明了的界面设计，更为古朴的纸娃娃装备画面


城镇中必不可少的铁匠铺，在此可以合成装备

PC/PS3/X360

闪点行动——红河

■Operation Flashpoint: Red River■射击■Codemasters■Codemasters■2011年■江苏 防弹手柄



针对前作让玩家当精英部队，却无法挑选队员和定制装备，尤其是队友AI烂到惨不忍睹的问题，制作组承诺会做出重大改进



本作的地图面积与前作的Skira岛大体相当。一个既有山地也有水网的内陆国家，这种战场设置可是OFP系列的首次



这张预渲染的概念图向玩家们展示了本作的最大卖点——四人小组合作



这样的大场面，好像没步兵兄弟们什么事啊

去年发售的《闪点行动——龙之崛起》（Operation Flashpoint :Dragon Rising），相当于这款老牌军事模拟游戏的"枪枪"模式欢乐版

只剩"Operation Flashpoint"这块招牌而没有当年核心开发成员的Codemasters，不可能重回Bohemia工作室时代的高端风格。于是《闪点行动——红河》在保持前代风格的基础上改头换面地出现了。

Codemasters的新作媒体见面会并没有带来任何的实机视频和截图，说明目前游戏的开发度还很低。创意总监Sion Lenton用一段战争电影的剪辑阐述开发里面，我们看到了《拆弹部队》（The Hurt Locker）、《杀戮一代》（Genneration Kill）和《锅盖头》（Jarhead）等等。然后，Lenton介绍了本作的主题——个人视角下的战争。莫非这是要与"使命召唤"系列无限接近?

好吧，并不是。Lenton表示，新作将重新定义"真实"一词的含义："玩家们将从被模式化的中东、阿富汗战场撤离，进入一个真实到让你窒息的新天地。"他提到的这两个被其他开发商"扭曲"的战场，没准还真是另有所指……其实，Lenton也说出了一些实质性内容："任何装备都会在新作的严酷战场中遭遇故障，任何装备都会被使用者注入自己的个性。你会看到用一卷黑胶布制作的简易弹夹连接器、贴着卡通图案的悍马车、安装着iPod专用口袋的携行具……"

本作中我们将征战在中亚国家塔吉克斯坦，这也是系列中第一次将战场设置在实名国家。故事发生在近未来，在联军从阿富汗撤军后，卷土重来的极端主义者所引发的骚乱迅速蔓延到了塔吉克斯坦境内。于是在前作中"毫不利己、专门利人"的美国与另一个意图扩张地区影响力的大国，同时向塔国派遣军队。

本作像"战地"那样引入了战场职业的划分：步枪手、榴弹手、侦察兵和机枪手。具体来说，不是由装备来决定兵种，而是由士兵的战场职业来决定他们的AI表现——即便你分配给了侦察兵一支霰弹枪当主武器，他依然会试图用这把"喷子"来偷袭敌人——口中全是"真实"，骨子里面却装满了"娱乐"。前作在触怒"闪点"核心玩家群的同时，也为Codemasters甩掉了"包袱"，使得他们可以朝着自己所理解的"真实"大步迈进。P

PC/PS3/X360

使命召唤——黑色行动

■Call of Duty: Black Ops■射击■Treyarch■Activision■2010年11月9日■江苏 防弹手柄


多人模式，背后手刃敌人有特别加分


gamescom期间发布的新截图还是来自苏联雪山，但图像效果似乎精进了一些

E3上Treyarch展示了《使命召唤——黑色行动》的雪山和直升机战两个关卡，gamescom上他们带来了"Victor Charlie"（越共的代号）这个新战役

其实我们在最早公布的预告片中就看到过这一关卡的开头：那架坠入水中的直升机就是主角的出发位置。不过后面的情况，就要通过EA的产品经理一边玩，一边向玩家们介绍了。

Victor Charlie与《使命召唤2》的雪山关结构类似，前半程是潜入体验，只不过你身边使用M14 EBR的莫西干头大兵，换成了一群心狠手辣的SOG特种部队成员。他们以潜水渗透方式进入北越基地，队员身上仅携带有一把匕首和一支手枪。潜水上岸后，从背后接近岸边巡逻的哨兵，将他们拖入水中一刀解决。之后在基地内躲避巡逻队，用"黑虎掏心"的刀法干掉落单的杂兵（当然还有些有惊无险的脚本会刺激一下你的神经）。将C4炸药布设完毕后，接下来就是熟悉的由子弹和爆炸组成的"B计划"。

《黑色行动》还展示了部分多人游戏的流程。多人模式中会加入连续杀敌奖励，并会设法解决武器平衡问题。此外还有一些在单人流程中可能很少被用到的载具亮相。

PC/PS3/X360

求生之路2——牺牲

■Left 4 Dead 2: The Sacrifice■射击■Valve Software■Electronic Arts■2010年10月5日■江苏 防弹手柄


作为人气角色，Zoey的眼神还是那么销魂……

这部DLC只为一代新增战役地图，但会为二代提供战役地图、4位初代的角色和L4D2中的全套武器

《求生之路2》的DLC《The Passing》（语带双关，有"逝去"之意）引进了前作的4名主角，九死一生之后老Bill居然领到了便当，这部DLC也被玩家们戏称为"杀死比尔"。对于《牺牲》，游戏编剧Chet Faliszek这样定位："它是一部架设在L4D与L4D2间的桥梁，我们将看到两部作品在故事上的联系，《The Passing》中发生在旧主角团队上的未解谜团，也会在《牺牲》中得到解释。"

《牺牲》名义上是L4D的DLC，但也兼容L4D2，它将用追加的3个关卡讲述初代四人组在原作大结局后的经历。通过《The Passing》我们知道Bill牺牲了，剩下的3人杀出一条血路，并且见到了新的主角团队；通过新增战役，将了解其中的具体过程是怎样的，此外你还有机会拯救Bill的老命，但不管怎样，必有一人为了团队的生存而献出生命（官方的选择是Bill），这就是DLC标题的含义。此外，官方会推出150页的漫画来解释Bill的"牺牲"。

这部DLC只为一代新增战役地图，但会为二代提供战役地图、4位初代的角色和L4D2中的全套武器（包括《The Passing》追加的M60）。通过DLC，二代玩家还能体验初代的经典医院关"No Mercy"——同样可以使用L4D2中的武器在其中厮杀，但敌人的数量和质量会加强，成堆的Chargers和Tanks等待4名死士的到来。

PC/PSN/XBLA

来自尘土

■From Dust■模拟经营■Ubisoft Montpellier■Ubisoft■未定■江苏 防弹手柄


水是生命之源，但如果你不慎将海水引入人类的农业设施，将制造一场灾难


一些野外探险的英雄需要你神力的庇佑

Ubisoft的创意游戏《来自尘土》此前被称为“尘土计划”（Project Dust），直到今年的gamescom上才正式定下了名字

《来自尘土》是一款类似“上帝也疯狂”（Popvlovs）系列的模拟类游戏，处于上帝视角的玩家控制一座位于浩瀚大洋中的小岛，岛上的土著居民还属于原始社会，你要带领渺小的人类征服自然。这个过程你无法对他们进行直接影响，主要工作是改造小岛的地形地貌，让它更适合人类生存，同时帮助他们战胜各种自然灾害，防止岛上文明的灭绝。比如说在大海啸到来前，你需要制造一片高地作为避风港湾；在火山爆发时，需要将海水引入小岛的腹地，修筑一条“护城河”阻止熔岩流的蔓延。

为了人类的繁衍生息，你需要为他们创造必要的生活条件。比如铲平荒芜的高山，将其改造为适合野生动物生存的乐园，这样就为原始部落的居民们带来了稳定的食物来源；在定居点附近“挖坑”，降雨后就可以形成水塘，为人们带来水资源储备。总之，小岛有它独特的生态系统，在大规则之下如何将这座孤岛改造为人间天堂，就看各位“上帝”们如何来支配自己的神力。

PC/PS3/Wii/X360

极品飞车——闪电追踪

■Need for Speed: Hot Pursuit■竞速■Criterion Games■Electronic Arts■2010年10月16日■江苏 防弹手柄


不仅仅延续了“闪电追踪”的名字，本作还会复刻前两作“闪电追踪”中的经典赛道


威猛无比的奔驰SLS AMG

gamescom展会上，Criterion Games带来了新版《闪电追踪》的社交系统——汽车日志（Autolog），它有些类似Facebook的Stream机制

在汽车日志里，你可以看到好友当前的网络对战成绩、接下来的目标有哪些，以及他们上传的用于炫耀自己成绩的图片和录像。这给相互之间的组队和挑战带来了很多方便。

驾驶方面，通过Demo可以看出依然沿袭了NFS系列的街机风格，我们也看到了前两部《闪电追踪》中未曾出现过的NOS加速系统。擅长制作像《火爆狂飙》（Burnout）这样高爽快度RAC游戏的Criterion Games，自然也会在本作的外观表现上不遗余力。我们看到了“火爆狂飙”系列中的大魄力撞车场面，也看到了制作组对《闪点追踪》原先一些镜头效果的加强，如警车出现后的变焦缩放，遭遇围追堵截时发动的子弹时间等等。

除了保持了NFS系列的图像优势以外，我们还在Demo中看到了很多出色的小细节，比如在沙石路面上，飞驰中的超级跑车卷起了漫天尘埃；在雨天比赛中，赛车后轮会托着两条长长的“水流”，风驰电掣于电闪雷鸣之中。

PC/PS3/X360

极度恐慌3

■F.3.A.R.■射击■Day 1 Studio■Warner Bros. Interactive ■2011年第二季度■江苏 防弹手柄

《极度恐慌3》其实依然沿袭了二代“化Fear为Fire”的动作风格，基本上已经没有什么恐惧元素可言了

通过之前的前瞻，我们知道《极度恐慌3》会是一款为合作而生的射击游戏，擅长使用各种武器的Point Man，以及他以亡魂状态存在的兄弟Fettel，会以一种“既合作又对抗”的关系应对此次的冒险。从gamescom试玩版的情况看，它其实依然沿袭了二代“化Fear为Fire”的动作风格，基本上已经没有什么恐惧元素可言了。

gamescom展示了一个发生在发电站的战斗，出现了一种很有创意的敌人——死神，它不会给你物理杀伤，但被它释放的光束击中，你会进入自身的潜意识，就跟电影《盗梦空间》（Inception）中的Limbo一样。Demo中，两名主角在“中招”后被传送到一个遍布怪物的黑森林，在此杀足一定数量的敌人才能回到现实空间。

经历过前两作和数个资料片考验的玩家，大概已经对“突然性”这个词完全免疫了，只要在场景中扫一眼，就能猜到哪些地方会突然冒出怪物或克隆士兵。本作的关卡设计师看来已黔驴技穷，他们居然让敌人从你背后“突然”冒出来。问题是没有一个“画中画”来显示脑袋后面的情况，也并不是每个玩家都有5.1设备来自己吓自己。好在制作组也不准备整死玩家，游戏中增加了一个用于实现180度转身的快捷键，只要按下就能让主角杀个“回马枪”。混战中这样转来转去，不知你是否能消受得了？P


Fettel的主视角，他可以附体在敌人身上，这样就具备了物理杀伤能力



PC/PSN/XBLA

恐水症

■Hydrophobia■动作■Dark Energy■Microsoft Game Studios■未定■江苏 防弹手柄

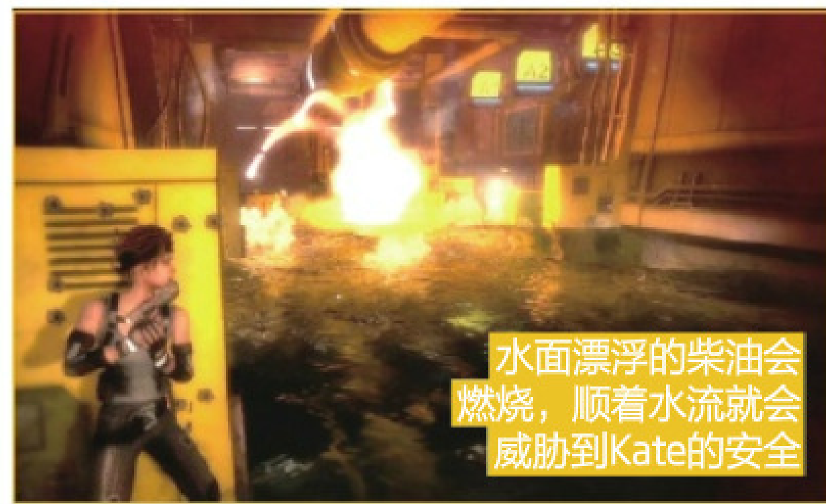


几乎所有的冒险和谜题都与水有关，液体的物理效果是从技术角度最值得展现的内容

《恐水症》是一款融合了流行动作类游戏特点，同时以水中关卡为卖点的动作游戏。故事发生在一艘巨大的轮船上，由于恐怖分子袭击了这里，女工程师Kate Wilson成了为数不多的幸存者中的一员。Kate的专业技能，使得她成为了挽救这艘正在缓慢下沉中的“方舟”的唯一希望。对于Kate而言，最可怕的并不是那些穷凶极恶的恐怖分子，而是到处都在渗水的船舱。

几乎所有的冒险和谜题都与水有关，液体的物理效果是从技术角度最值得展现的内容。不仅是流动感、折射、反射等视觉效果，我们还将看到阻力、压力、浮力等元素给Kate的冒险所带来的影响。在庞大的海上都市中，你的任务目标会用路点和距离数标注在HUD上，但一路上会面临一系列的难题。征服内心对水的恐惧，是解决一切问题的关键。

另一个比较有意思的地方，是关于Game Over的判定：在这款生存主题游戏中，只要你活着，游戏就不会结束，即便是一些与主线有关的任务失败，也不会让游戏宣告中止。比如在Demo中一个拯救被困船长的任务，Kate的目标是寻找一种名叫MAVI的遥控装置打开船舱的大门，但即便没有在规定时间内赶到，导致了船长的死亡，Kate依然可以继续自己的冒险，只不过后续的流程会出现一些微妙的改变。听上去，这又是一个至少四周目才能实现100%完成度的游戏。P


水面漂浮的柴油会燃烧，顺着水流就会威胁到Kate的安全

PC

要塞3

■Stronghold 3■策略■FireFly Studios■Southpeak Games■2011年第一季度■江苏 防弹手柄

以《模拟城市》的方式在险要位置修建一座要塞，然后以《帝国时代》的方式抵挡城墙外敌人的进攻，这就是“要塞”系列的最新作。技术水平的进步使本作具备了昼夜循环、天气变化和物理损坏特性，此三大要素也会给城堡防御战的过程带来很多戏剧性的变化，想象一下城门上的滚油刚刚烧好，结果突然天降大雨这种情况吧。由于第二作的模拟经营内容招致了部分玩家的不满，因此《要塞3》回归了初代简单、直观的风格。

本作允许玩家将建筑物部署在地图上的任何位置，不受传统网格限制，可以将瞭望塔放在一个不起眼的土丘上，可以把箭楼直接布置在通往要塞的主干道上。



城墙的修建不一定以直线方式，你甚至可以将要塞改造成极具未来感的菱堡

在足球经理游戏中担任纽约红牛队的掌门人，能否像刚刚发生的现实那样，将亨利招入帐下？其实，无论你怎么尝试，亨利这样的超级球员宁可老死在板凳上，也不会对二流联赛二流队伍的主力位置看上一眼。这倒是和现实很不相符的地方：不仅仅是过气球员会选择低级别联赛养老，一些大牌球员在状态不佳、位置不保时，也会去规模较小的球会调整状态，比如西芒当年在巴萨发挥不佳时，就回过本菲卡。小球会也能拥有大牌球员，这就是刚刚宣布的《足球经理2011》在转会系统上加入的新变化，尽管难度很大，但确实能够实现。

另一个变化在于转会意向和球员反馈可以以即时方式完成，无需发出传真后等上好几天才能收到对方的回复。根据Sports Interactive主管Miles Jacobson的说法，本作还会在用户界面上作出一些调整和优化，使得游戏更加适合新玩家们上手。


3D比赛画面看上去还是一如既往地有些简陋



转会谈判界面，好清爽……

PC

足球经理2011

■Football Manager 2011■体育■Sports Interactive■SEGA■2010年11月■江苏 防弹手柄

PC

最高统帅——冷战

■Supreme Ruler: Cold War■策略■Paradox Interactive■Paradox Interactive■2011年第二季度■江苏 防弹手柄

Paradox Interactive在gamescom展会上公布了大量新作，《最高统帅——冷战》的故事发生在2020年，假想美苏间尚未结束冷战对峙的局面。游戏世界观将以上世纪60年代为原型，华约组织依然存在，苏联在南美培植了大量的势力。同时今天的一些国际背景，如国际恐怖主义、全球性经济危机，也会出现在游戏中。听上去，这个发生在平行空间中的冷战时代很有吸引力。

本作在政治和外交层面的斗争，是赢得这场冷战的关键。双方最高统帅以消灭对方为己任，但手段并非是核弹乱丢一气，而是在世界范围内扩大自己的影响力，用整体优势拖垮对方——听上去很历史教科书啊。



华约扩大势力范围，德国总理表示压力很大

《装甲命令——东线》是一款二战题材的回合制策略游戏，它将包括该系列的前两部作品《冬季风暴》（Panzer Command: Winterstorm）和《哈卡科夫》（Panzer Command: Kharkov），其中《哈卡科夫》的注册用户可以免费下载本作。

这款作品的历史跨度堪称系列之最，从1941年夏季纳粹德国的闪电战，一直到1945年柏林战役的落幕，玩家将扮演一支苏联装甲师的指挥官，以回合制方式体验波澜壮阔的东线战场。

与系列之前的作品相比，《东线》在用户界面上进行了一些修改，玩家只需扫上一眼，就可以知道该回合的敌我战损情况。游戏还加入了录像功能，帮助玩家在战后分析每一步行动的得与失。恢弘的二战题材的确长盛不衰，但这款游戏陈旧的引擎和系统，在发行了《东线》之后，也真是应该改改了。


苏军发起总攻


步兵是坦克的“眼睛”

PC

装甲命令——东线

■Panzer Command: Ostfront■策略■Matrix Games■未定■2010年第四季度■江苏 防弹手柄

PC/PS3/PSP/Wii/X360

都市狂飙

■Cargasm■竞速■Candella System■Saga Wonderworks■2011年■江苏 防弹手柄

如今的沙盒类动作游戏已经可以按照卫星地图再现真实的城市构造，但却无法让玩家驾驶实名车辆畅游其中。竞速类游戏中的玩家可以开着真实的车辆穿行于名城之中，但你也挣脱不了赛道的束缚。《都市狂飙》就是一款让玩家实现在世界上著名的旅游胜地“游车河”美梦的RAC新作。开发工作室透露，他们对伦敦市中心的再现达到了电线杆级别的精度。目前宣布的其他名胜地包括旧金山市中心、位于加州中部的约塞米蒂国家公园、开罗、瑞士阿尔卑斯山和位于非洲的乞力马扎罗山。游戏中解锁新车辆、新赛道的硬通货并不是经验值，而是玩家“收集”到的美女数量……


伦敦街头的超级跑车大战

PC

都市运转

■Cities in Motion■模拟经营■Colossal Order■Paradox Interactive■2011年■江苏 防弹手柄

在芬兰制作组Colossal Order的这款都市交通模拟游戏中，会出现4座欧洲城市：柏林、阿姆斯特丹、维也纳和赫尔辛基，玩家将扮演一名公共交通设计师。城市的不断的发展、经济增长、人口爆炸等因素都会给交通带来压力，玩家的使命就是规划出最科学的交通体系，让城市的运转畅通无阻。当城市运行良好时，繁荣的经济将带来可观的税赋，同时也会让玩家获得更多的路政建设预算，形成良性循环。

游戏将从1920年开始，一直到2020年结束，除了道路规划外，玩家还需要使用合适的交通工具，来优化道路的运输效率。玩家可以用俯瞰视角了解交通体系的运行是否顺畅，还可以根据路人头上的图标，了解到有哪些新兴的工作和居住环境吸引着市民的目光，从而在这些具有潜力的地区周围设计好完善的交通体系，加速城市发展的速度。


新兴的居民小镇，在这里创造便利的交通条件，就可以让更多市民选择在此生活


你可以将自己的都市打造为航空港

PC

海岛大亨4

■Tropico 4 ■模拟经营■Haemimont■Kalypso■2011年■江苏 防弹手柄

“海岛大亨”系列一向和所谓的独裁者过不去，这次也不例外。你将化身为不自量力的独裁者El Presodente，登陆加勒比海上的一座小岛。此时冷战尚未结束，你的首要任务是赶跑岛上的反对派，获得控制权，并最终在这里建成一个他国不敢小觑的超级强权。《海岛大亨4》将采用任务制的线性流程，每个关卡中玩家都会得到一些既定目标，想获取胜利，独裁者就得使尽浑身解数。你的最有力武器，就是签署法令，如在人口增长导致资源不够用时，颁布禁生令。这些行为必然导致民众和外国势力的反感，如果你能找到一个对自己忠心不二，且忽悠能力出色的总理，就可以将独裁的负面效果降到最低。

在冷战格局下，玩家需要选择是全面倒向苏联还是美国，以此来换取不同种类的援助项目。你也可以在两个超级大国之间左右逢源，最终成为一支在国际上有影响力的新兴力量。

PC/PS3/X360

铁血联盟2——重装上阵

■Jagged Alliance 2: Reloaded■策略■bitComposer Games■bitComposer Games■2011年■北京 坏香橙

尽管一向不属主流类型，但“小队战斗策略游戏”依旧凭借着服务小众投其所好的制作方针顽强地证明了自己的价值，近几年来这片冷僻的市场也一直缺乏真正意义上的中流砥柱。现在，众多依旧在VGA时代经典作品中打滚的骨灰玩家终于看到了曙光。

《铁血联盟2——重装上阵》（Jagged Alliance 2: Reloaded）是对1999年《铁血联盟2》的忠实复刻。和所有重制作品一样，最直接的进步就是画面水准提升，采用3D引擎，相比于简陋的原版，玩家终于能直观地看到不同种类的军装对角色外型的改变。分辨率的提升也预示着枪械射程比例的进一步合理化，狙击作战的体验想必也会更加真实。

目前《重装上阵》的细节并不明朗。如果制作方能够顺应民意，为重制版提供便捷易用的MOD接口，那么从外表到内涵就非常完美了。


嘿，还记得那个护送老夫妇上飞机的任务吗？


熟悉的哨所小屋、棕榈树和铁丝网……这次的纸娃娃系统终于给力些了



噬神者 爆裂

■God Eater: Burst■NBGI■NBGI■动作■PSP■2010年10月28日■日版

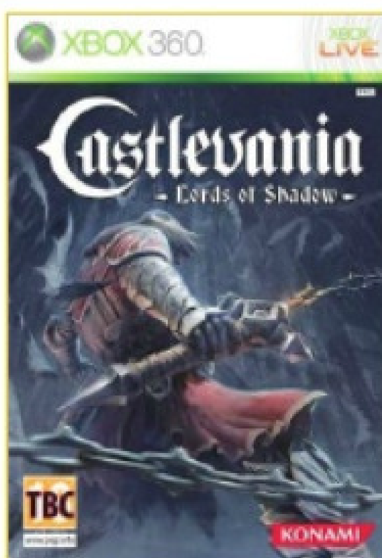
《噬神者——爆裂》是包含了《噬神者》的全部内容，再追加了大量新要素后推出的加强版作品。本作中将追加比前作更强调速度和技术的多种新动作。比如"空中防御"可以让玩家在空中时作出防御动作，这样就能应对敌人突然发动的反击，不会像前作那样陷入无防备状态。新的子弹编辑系统中可以设定子弹的种类、轨道，以制作出独特的弹药，还能通过数值来确定子弹的效果。新子弹——"恢复弹"十分令人期待，它会让团体战的战术更加自由。

尽管配角在前作中登场的次数不多，不过他们富有个性的台词却是相当受欢迎，在本作中玩家不仅可以改变他们的外观，还新增了大量的语音。物品合成系统在本作中得到改良，玩家可以对素材进行分解，然后再进行合成。武器和敌人数量将会有成倍增长，新荒神是具有龙的躯体和人类般迅速动作的强悍敌人，他会以丰富的攻击方式投入战斗，诸如吐出火焰或以缠着火焰的手臂挥击。本作的故事发生在前作之后，并追加新的剧情，比较贴心的设计是玩家将能继承前作的存档。P



NBGI公布《噬神者——爆裂》


全新的荒神设定图



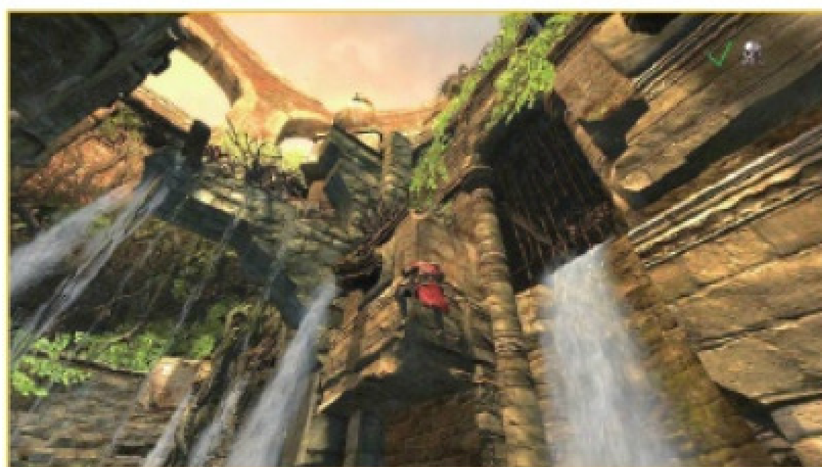
恶魔城 暗影领主

■Castlevania: Lords of Shadow■Mercury Steam■KONAMI■动作■PS3/Xbox 360■2010年10月5日■美版

本作是"恶魔城"系列在高清主机上的首部作品，它由小岛秀夫工作室监制，西班牙的Mercury Steam开发。故事以中世纪美丽的南部欧洲为舞台，主角加布里埃尔是贝尔蒙特家族的成员，布里埃尔的妻子被黑暗领主的暗黑力量杀害，灵魂被禁锢。于是主角为了寻求谋杀、牺牲和背叛的真正含义而踏上征途。本作不会有很多支线任务，游戏流程以线性为主。但是支线任务会让玩家有机会获得奖励，同时还可以全面地了解剧情。

玩家所使用武器仍然以战斗十字架（圣鞭）为主，可以使用多种攻击方式打击敌人，并且有可能对跨越障碍有帮助，想发挥全部威力需要不断升级。神秘武器"Combat Cross"可根据战斗需要改变不同的作战形态：远距离时变成鞭子，近距离则变成刀剑；副武器以匕首和圣水为主。除了爽快的战斗和超大体积的Boss之外，游戏也含有大量的解谜要素，事实上，战斗成分约占1/3的比例，其它都由解谜和探索的成分组成。游戏场景有堆满积雪的山脉，哥特式的城堡还有被黑暗力量破坏的废墟……P


极具魄力的Boss


不仅仅只是战斗，还有大量的冒险



征服

■Vanquish■Platinum Games■SEGA■射击■PS3/Xbox 360■2010年10月18日■美版

本作是是"生化之父"三上真司监督的第三人称射击类游戏，背景设定在虚构的太空殖民地。这处所谓的太空殖民地，其实是一个利用微波将太阳能变为电力再传送到地球的设施，但是被不明身份的军队占领后变成了大规模杀伤性武器，并且通过放大后的强力微波照射，使旧金山的50万人丧生。游戏的主角萨姆是一名穿着高科技装备ARS服的士兵，他将以收复失陷的太空殖民地为目标，拯救陷入危机的美国。

掩护从大量敌人中逃脱的美国士兵，和队友共同战斗是本作的卖点。在本作中，玩家不仅可以像射击游戏那样使用各式枪械，而且还能施展近身拳脚格斗技能。玩家可以同时装备4种武器或道具，正在使用的武器将以红色显然，手雷则有两种选择。独特的"AR"模式让主角反应能力大幅增强，对玩家来说犹如时间的流动放慢一般，可以在混战中让你迅速找到敌人弱点，一举击败敌人；而Boost冲刺和回避技能配合利用，可以瞬间移动到敌人背后，反转局势，在某些战斗中非常有用。例如一些强有力机甲的弱点在其背后，就可以用此种方式击败它们。P


身着高科技装备ARS服


异常激烈的战斗中颇有技巧



黄金太阳 漆黑的黎明

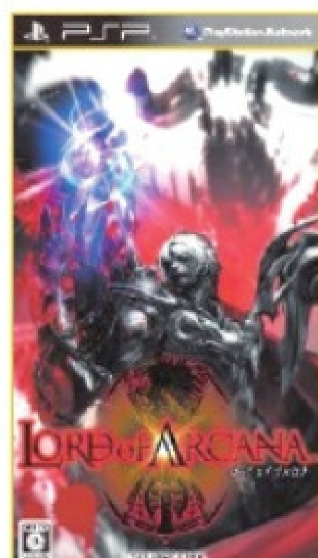
■黄金の太陽 漆黒なる夜明け■Camelot■Nintendo■角色扮演■DS■2010年10月28日■日版

本作为"黄金太阳"系列的全新续作，最大的革新就是3D化的游戏场景，并融入了DS独有的触摸屏操作。本作的背景设定在GBA时代的作品《被解开的封印》和《失落的时代》两作的30年后，讲述主角的后代在新生的维亚德世界中冒险的故事，这个世界被过去的主角解放了封印力量而产生巨大的改变。

在前作中大受好评的精灵系统保留了下来，根据不同精灵的搭配，角色可以生成不同的职业。精灵的使用方法也有多种，可以附身于角色身上增强角色的能力值，也可以释放它们进行攻击、回复等，更能让它们处于待命状态，集合起来召唤巨大的召唤兽。再加上绚烂无比的攻击，有前代主角影子的人设，这种似曾相识的感觉让人感到无比亲切。贯穿两个屏幕的大魄力召唤兽使人印象深刻，利用触摸操作来解谜也使得更多充满想象力的迷题得以实现。此外，地、火、风、水四大属性对应不同的元素力量。元素力量除了可以用于战斗外，还能在地图区域内解开各种奇异的机关。P


重返"黄金太阳"的世界


主角是……前作主角的后代



核石之王

■ロード オブ アルカナ■Square Enix■Square Enix■动作■PSP■2010年10月14日■日版

本作是一款有着独特幻想世界观，强调和同伴合作猎取怪兽的多人动作类游戏。玩家在游戏中扮演的是一名"杀戮者"（Slayer），任务就是打倒各种各样的怪物，收集他们的核石。游戏中的怪物都十分有特色，比如名叫"阿鲁卡纳怪兽"的巨大Boss，他是主宰守护者之一，能使用巨大的剑从空中攻击，相当震撼。还有日本风的"绿史莱姆"，它拥有不定型的身体，形状可以自由变化，可将手臂伸长或将体形变大。其它怪物包括龙神巴哈姆特、炎神阿古尼、暴龙尼兹黑古，以及常见的牛头人、骷髅和地精等等。

游戏在操作上进行了简化，锁定目标，然后使用按键对应的攻击方式即可展开狩猎。攻击方式有普通攻击、技能攻击、魔法攻击等几种，通过防御命令输入特殊的指令还可发动华丽的必杀攻击。游戏开始时玩家可使用的技能非常有限，但随着武器的持续使用可以让"熟练度"提升，从而学习到多样的技能。比如装备片手剑便可使出"回旋斩"，积蓄力量，将范围内的敌人击飞；而"剑舞"则可以在首击成功后，绕到敌人的背后进行连续攻击。P


这是一款强调小队合作的狩猎游戏


为日式游戏，施放技能的效果相当炫目



杀戮之心EXA

■Carnage Heart EXA■Artdink■Artdink■策略■PSP■2010年10月28日■美版/日版

有名的机器人游戏系列"杀戮之心"（Carnage Heart）的最新作《杀戮之心EXA》将要登陆PSP平台了。本作的亮点是玩家将直接操作机器人投入大战，通过PSP的联机机能，可以支持最多6人同时对战。

在这款系列最新作里面，除了导入新的程序晶片，为机器人设定战斗思考程序之外，还加入了除了原本的自律型机体以外其他新的可以让玩家们亲自来操控的控制型机器人，展开战斗。但是出于迎合玩家口味的考虑，新作中的SLG成分有所下降，反而加入了一定的ACT成分。在之前的系列中，战斗是完全自动化的，左右胜败的就只有机体性能和设定好的程序，但在本作中，OKE可以由玩家直接操作上阵，带来犹如动作游戏的感受。此外官方还公布了"连射""徽章嵌入读取"和"画面截取"这3个新功能。其中"画面截取"功能让玩家们随时将游戏中的画面截取下来，以jpg形式存在记忆卡中，也算弥补了PSP游戏无法截图的遗憾。最后，本作中支持的联机对战是3对3模式，由于可操作芯片的存在，这样的联机战斗无疑将会更具策略性，战况也更加趋于白热化。P



拍摄功能设定

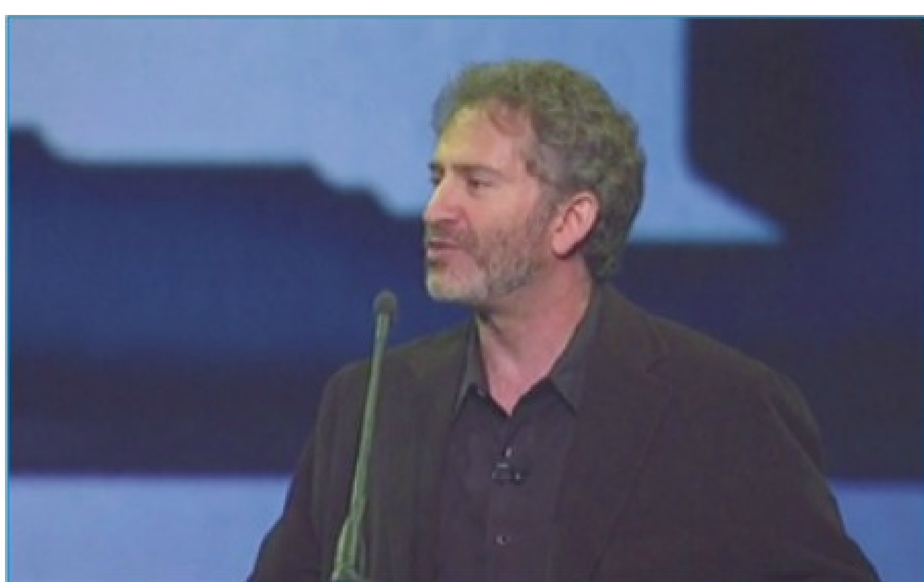


画面截取功能会自动消掉"Pause"字样

头条新闻

■《巫妖王之怒》国服正式上线

8月31日，拖延日久的《巫妖王之怒》在中国大陆地区正式上线，开放诺森德和70～80级内容。暴雪的本地化团队为这个版本做了很多工作，在他们和《魔兽世界》运营团队的共同努力下，我们自然希望《魔兽世界》少走弯路，迈入一个崭新的时代。9月1日上午，新闻出版总署署长、国家版权局局长柳斌杰在京会见了暴雪娱乐公司总裁、首席执行官、联合创始人Mike Morhaime一行。柳斌杰指出，青少年是网络游戏的主要消费者，要正确引导青少年健康上网，通过游戏获得知识和精神方面的享受和训练，提高他们的意志品质和培养他们的竞争精神。Mike Morhaime对新闻出版总署长期以来对暴雪娱乐公司的支持表示感谢，对新闻出版总署依据中国法律对游戏产品内容进行监管充分理解，并表示积极给予配合。不管经历多少风雨，暴雪总裁特地在此时来华，足见其对中国市场的重视程度。



暴雪的Boss亲临拜访新闻出版总署，想必今后双方会更多交流，创造出更多适合中国市场的游戏产品

■ 暴雪嘉年华2010将赠送死亡鱼人



暴雪嘉年华官方网站的消息页

暴雪娱乐宣布，参加2010年暴雪嘉年华或在网上订阅嘉年华视频流的用户将会获得独特的礼物。《魔兽世界》玩家将会获得长得与迷你死亡之翼有几分相似的鱼人小宠物，而《星际争霸Ⅱ——自由之翼》的玩家会获得鱼人水兵的个人头像以及神族、虫族、人族单位各不相同的深海风格贴饰。这些奖励只限于欧服和美服。

■ 暴雪“山寨”出PowerAuras插件效果

很多高水平玩家长期使用PowerAuras这款神级插件或类似功能的插件。虽然设置略有些复杂，但功能极其强大，可以监视各种Buff、Debuff并通过设置的各种图形效果显示，在PvP和PvE当中都非常有用。《大灾变》中触发效果对很多职业来说都变得很重要，比如火法的瞬发大火球，奥法的奥术飞弹等，而在众多的Buff中寻找各种法术、饰品、戒指、武器的触发效果实在是费劲，暴雪也意识到了默认界面的缺陷，在《大灾变》中将会加入内置的类似PowerAuras的效果，很多职业法术/技能触发后在角色周围会出现醒目华丽的效果。虽然以过去经验来说最终可能还是比不上强大灵活的PowerAuras，但至少对新手来说还是非常有用的。

■《魔兽世界——大灾变》典藏版配置公布

暴雪宣布了《魔兽世界——大灾变》典藏版的配置，除了游戏本身还将包括有：厚达176页的大灾变画册、非战斗宠物迷你死亡之翼、幕后花絮DVD、包括奖励音轨的10条《大灾变》配乐、死亡之翼践踏艾泽拉斯大地图案的鼠标垫、《魔兽世界》集换式卡牌。其中，集换式卡牌包括了来自“天谴之门”系列60张卡牌组成的新手包，2张扩展艺术卡牌、2张典藏版独有的英雄卡牌——第一次在集换式卡牌中出现的地精和狼人。典藏版只能通过零售渠道购买，售价定为79.99美元。

月评

■ 坐骑引发的冤案

在美服、欧服，暴雪的管理一直都非常严厉，60级的时代经常大批大批封号，任何稍有违反规则的行为就会至少暂封72小时，甚至对顶尖的公会都不例外。仅仅是跳墙观赏风景都会被警告。而由于盗号的猖獗和打金行业的兴盛，暴雪也经常是过度敏感，出于保护玩家账号的目的，稍有疑点就会暂封，但这样也给正常游戏的玩家带来很多麻烦。

笔者作为一个中国人错误地选择在美服上游戏，结果虽然是拥有绝版史诗坐骑的忠实老玩家，因为IP等各种问题也被永久封停过三四次，虽然每次辛苦交涉说明情况后都能要回来。可是前几天，我惊喜地看到拍卖所里出现一只标价10万金币的燃烧角鹰兽，那是来自集换式卡牌的坐骑，卡牌要卖200多美元，买不起，而在游戏里见到别人兑换好坐骑拿来拍卖的，一年也碰不到几次。喜欢收集坐骑和宠物的我激动万分，由于前阵子刚刚买了别的坐骑只剩8万金，于是就跟公会会长借了3万买下了坐骑，然后又等一个澳大利亚的华人好友打完副本后跟他借了3万金来还给公会。可资金周转完了还没顾上欣赏，我的账号就被锁定了，说是账号活动异常，好在更改密码后就又可以上了。到了第二天上线我才知道，会长和那个澳大利亚朋友都被暂封72小时，听到消息就一个字：囧。这算什么事嘛！收集个稀有坐骑有这么难吗？还要连累两个好心帮忙的朋友无辜被暂封。虽说可能是因为不正常的“大量”（暴雪的判断标准比较低）金币流动而有虚拟货币交易的嫌疑，但是暴雪你也太敏感了吧！P



买个坐骑也会被暂封，我……好冤枉啊

大灾变
●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

《大灾变》杂谈：公会，家

《巫妖王之怒》中的普通模式被调整得太过容易，在很多服务器上，不少临时队伍啊G团啊可以打败奥尔加隆，可以打通大十字军试炼50/50，可以拿到冰冠堡垒10人模式的龙，成绩甚至超过一些水平较差的公会……

对一般的玩家来说，公会似乎变成可有可无的。实际上，有些公会的成员就是有副本活动的时候上线，打完下线，平时也很少一些做些什么。

公会升级系统

《大灾变》的一个新特色就是增加了公会升级系统，公会成员（只计算其中最活跃的一些成员，这样人数少的公会也不会有劣势）一起通过完成任务、打副本、PvP、成就等方式提高公会经验值，随着等级提高会获得各种非常实用的奖励，比如取得的声望提高、荣誉点数提高、采矿等技能采集到的数量提高、公会成员之间的邮件即时收到、炉石冷却时间减少15分钟等。

取得经验值的各种方式中，完成公会成就占了很大一部分。最近测试版本中加入了大量公会成就，让我们来看看其中部分内容：

我们够狂热：拥有逐风剑、橙锤、伊利丹的双刀、太阳井的橙弓、奥杜尔的治疗锤子、影之哀伤等6种还存在于游戏中的传说级武器。**熔火之核公会行：**以基本全由公会成员组成的队伍击败拉格纳罗斯。**黑暗中的独影公会版：**以公会队伍在没有守护者协助的情况下击败尤格-萨隆。**厄运之槌国王公会行：**以公会队伍打通厄运之槌各区。**联合国：**55个声望达到崇拜，嗯……好囧的名字。**你没玩爽么？！：**以完全由公会成员组成的队伍在竞技场中达到2200等级。**这才是一项成就：**取得5000点公会成就点数。**骚扰抢怪公会：**取得250万个荣誉击杀。**攻城部队：**在对方主城杀死500个敌对玩家。**霹雳神兵：**以公会队伍赢得1500场战场比赛。**强力矿工：**采集5万个矿石和石块。**制造大师：**制造1千件史诗装备。**渔点专家：**在诺森德的渔点钓到1万条鱼。

这些成就的数字可能还有待调整，但可以看出来，公会成就涵盖了副本、怀旧副本、专业技能、战场、竞技场等各个方面。

3.0版本加入成就系统后，吸引了很多玩家，通过努力完成各种成就，可以接触到游戏的各个方面，其中一些是平时很少或根本没有接触过的。不挑战成就，很多人根本就没见过那些稀有怪物长什么样子；不挑战成就，很多人就不会知道达拉然塔顶还有个密室；不挑战成就，有些任务大多数人根本就不知道它们的存在。

公会成就的加入也会起到一定的推动作用，鼓励公会成员在打团队副本之余一起怀旧打低级的副本，一起打战场和竞技场，一起攻打对立阵营主城。通过一起做各种事情来让公会成长，大家会更加团结，更加感觉自己是组成公会的一份子。

特别的奖励

公会还会有些特别的奖励，测试中联盟公会奖励地面坐骑狮子，部落公会奖励雷电蜥蜴，另外还有传家宝装备，甚至可能有黑暗凤凰这样超酷的飞行坐骑。而这些奖励都需要相应的“公会声望”才能购买，有些可能还需要完成高难度的公会成就。公会声望是参与各种能够提供公会经验值的活动时获得，会长和管理员无法控制。鼓励大家积极参与公会活动然后分享努力的成果。虽然目前的计划是转会时仍可以保留已经取得的奖励（毕竟也是付出了辛苦努力得到的），但转会后又要辛苦提高公会声望，估计大多数人还是愿意找到一个适合自己的公会稳定下来，一起努力成长。

现在很多人都只关心自己的利益，就是在一个公会里，也就是关心自己的DKP多少，能不能抢先拿到强力么装备，甚至有时一个团队里有些成员除了名字和职业，对彼此一无所知，临时队伍、G团什么的就更不用说，讲的就是利益。也许新的公会系统可以改变这个局面，让大家重新认识到，MMORPG最大的魅力并不在于你取得了什么，而是你跟朋友们一起努力取得这些东西的过程。其实打倒多少首领又如何，取得服务器第一又如何，如果为了“成功”老朋友都走光了，收获的也只有寂寞。


现在只要4个签名就可以组建一个公会


新的传家宝装备


暗黑凤凰在测试中短暂作为公会奖励，引起一些争议，但暴雪表示即使是也不是很轻易就可以取得的


公会奖励包括坐骑宠物等

大灾变

●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

《大灾变》测试新变化

80级的顶级装备能用多久，是大家关心的一个话题。《大灾变》的"回到同一起跑线上"似乎来得更快一些，最新的版本开放了奥丹姆（83～84级区域）和暮光高地（84～85级区域）。这两个区域还没有100%完成，虽然任务差不多都有，但还没有任务奖励，怪物也不掉落物品。

奥丹姆任务奖励将替换冰冠冰川装备

80级的顶级装备能用多久，是大家关心的一个话题。《大灾变》的"回到同一起跑线上"似乎来得更快一些，最新的版本开放了奥丹姆（83～84级区域）和暮光高地（84～85级区域）。这两个区域还没有100%完成，虽然任务差不多都有，但还没有任务奖励，怪物也不掉落物品。但暴雪已经说明，奥丹姆的每个任务奖励装备都会替换旧的装备，不管原先装备是出《自巫妖王之怒》什么水平的（冰冠堡垒普通或英雄难度）。

铭文调整

铭文改成了Prime、Major、Minor三级。最重要的改变是铭文不再是消耗品——购买学习一种铭文后就变成像一种法术一样记载在铭文系统中，以后可以随时"施放"来替换（铭文师们节哀）。

永别了，加兹里克?

关心声望的朋友肯定知道这是谁。荒芜之地的加兹里克，仅有的两个在达到崇敬以后仍然提供血帆海盗声望的NPC之一，而另一位海军上将"贝壳"约里克的刷新时间是在8～48小时之间，因此反复杀7分钟刷新时间的加兹里克就是崇敬到崇拜的唯一途径。在漫长的等待中，国服很多无所事事而又极具毅力的玩家将血帆刷到了崇拜。《大灾变》中荒芜之地进行了一番彻底的改造，最新测试版本中该地区已经完工，大家惊奇地发现，加兹里克不见了。在新的任务点都不见踪影，而东部的山顶上虽然新增了一个地精城镇，可是全都是加基森的成员。海军上将虽然还在，但刷新时间仍然非常地长。是暴雪准备提供其它达到崇拜的方式，还是说血帆崇拜之路从此变得百倍艰难？目前还不清楚。

英雄模式影牙要塞和死亡矿井将随《大灾变》首发

原先有消息说，英雄模式的影牙要塞和死亡矿井这两个副本将在《大灾变》发售后的某个补丁中加入，但最近官方蓝贴又声明这两个副本将随《大灾变》推出。从测试的情况看，比较前两次测试，《大灾变》由于内容实在太多，虽然暴雪明显在拼命赶工（最新的补丁一下子增加了不少东西），但各职业天赋调整都还未完成，两个高级区域还没完工，450以上的专业技能也未加入，部分低级区域还没开始调整，看来至少还要两三个月才能完成，未必赶得上圣诞档期。在这种情况下还要再增加内容，实在有些奇怪。

所有旧团队副本保留，祖尔格拉布除外

最新测试版本加入了大量公会成就，其中包括以基本全部由公会成员组成的队伍打通各种旧世副本，其中团队副本包括了熔火之核、黑翼之巢、安其拉和安其拉废墟。这说明这几个副本都将得以保留，而收集各种史诗武器的成就，包括逐风剑，也表示逐风剑任务不会受希利苏斯改造影响。但是这些成就中唯独少了祖尔格拉布，让人疑惑。而后，一个暴雪发言人回帖证实"祖尔格拉布作为一个团队副本将不复存在"。但是却没有提供更具体的说明，引起很多还没刷到恐龙和老虎的玩家各种猜测哭喊。这个蓝贴的用词是很微妙的，并不是"祖尔格拉布不复存在"，不再是团队副本，还有好几种可能性，比如成为荆棘谷北部的一部分（与很多副本不同，祖尔格拉布整个区域本来就存在于荆棘谷地图上，可以通过闪现等方式进入，与副本内地形有些许差别），作为一个任务区域；或是60级或以下的5人副本，或是85级的5人副本。结合以前杂志提到过的荆棘谷北部与祖尔格拉布有关的一些任务，改成5人副本的可能性很大，恐龙还能继续取得的可能性也很大。

服务器第一！85级系列

新版加入了"服务器第一！"系列85级和各种职业的光辉事迹，但没有



奥丹姆的任务还没有加入奖励


新的铭文系统


有些被取消的铭文变成垃圾物品，但仍然可以卖给NPC


海军上将仍然存在但刷新时间仍然超长


祖尔格拉布入口还在，还没有进行调整，暴雪后面肯定有大动作

各种族的，怀疑是为了避免“服务器第一！”85级狼人/地精带来的种种问题而索性不加入种族的成就，反正由于转阵营服务的存在这些成就都有些奇怪（像是拥有“服务器第一！”80级矮人成就的德莱尼人）。

地精种族坐骑

地精的种族坐骑已经加入，是两种三轮摩托，所有部落种族都可以骑乘。虽然没有科赞岛上新手任务时开的汽车拉风，但要知道诺森德的工程摩托车可是需要1.5万G以上的造价。狼人坐骑还未加入。

双重天赋降价

原先1000G的学习费用对很多小号来说不是问题，但对新玩家来说，40级的时候凑到1000G就不可能。可是在有了地下城工具以后，有双重天赋就可以一边用坦克或治疗天赋打副本，一边通过任务来升级。现在双重天赋价格已经降到100G，《大灾变》中任务调整后，到40级时一个角色身上应该会有接近100G金钱的。

更详细的属性资料

过去很多数据需要查阅EJ等“学术研究”网站的研究成果，包括基本的对各个等级的首领的命中几率、首领的躲闪和招架几率等，新手可能根本搞不清楚。现在属性资料中就列出了对付各级别怪物需要的命中率、精准等，非常方便。

310%飞行技能

果然如以前宣布的一样，《大灾变》测试中加入了最顶级的大师级骑乘技能，将所有飞行坐骑变成310%的速度，这样玩家就不用局限于奥杜尔或冰冠堡垒的成就龙，将辛苦收集的各种坐骑束之高阁，而是可以自由骑乘任何好看的飞行坐骑。这个技能训练费用是5000G，在通货膨胀的《巫妖王之怒》时代和未来更加膨胀的《大灾变》时代也算不了什么，已经获得310%速度坐骑的将免费得到这个技能。这也将是最高的飞行速度，暴雪说过不打算增加更快的坐骑了……

圣物栏位同一化

圣物栏位的装备，原本各职业都有不同的名称，而且一般都是没有属性值而是提供与职业技能相关的特殊效果。但是现在这种职业已经增加了4个：萨满祭司、德鲁伊、圣骑士和死亡骑士，加上不同天赋，设计各种不同版本也是麻烦的事情，而且对平衡来说也很麻烦。暴雪的装备设计师看来是很偷懒，在一番调整让很多职业，比如所有布衣DPS共享装备（尽管结果是委屈有些职业使用属性不理想的装备）以后，又把圣物都统一了，现在所有该栏位的装备都叫圣物，而且不再提供特殊效果（比如德鲁伊使用裂伤有机会提高敏捷153点之类的），而是改为像其它栏位和远程职业的魔杖一样提供正常的敏捷、智力、暴击等级、加速等级等各种属性值。

任务怪物伤害大幅提高

不久前一个测试版本大幅提高了65级以上各个区域的怪物伤害，像Deepholm的怪物普通一击就是几千，据说有个别法系怪物攻击上万的，虽说我们大家的血量也提高很多（83级就将近5万），但是也挨不了多少下，稍有疏忽还是会被怪物秒杀。像暴风城一个83级的任务地点就有不少尸体，因为任务过程中会快速刷新两三个怪物。也许还是测试阶段，很多数字还需要调整，但从之前5人副本的高难度到任务怪物调整，隐约也预示了《大灾变》各方面难度都有所提高的趋势，不再那么便当。

新的传家宝装备

旧的传家宝装备只会作用到80级，地精和狼人可以用来缩短提升到80级的时间。新的85级传家宝装备将会加入，将主要通过公会奖励系统取得（通过做能够增加公会经验值的事情提升公会声望然后购买），但也有少数可以通过其它途径取得。

游戏内置动画

奥丹姆大量采用了一种嵌入式的场景动画，触发后会暂时失去对角色的控制，无法跳过。不同于以往的天谴之门、巫妖王结局等动画，这种新的动画玩家的角色也参与其中，不过还不成熟，目前衔接还很生硬。P


地精普通地面坐骑


地精史诗地面坐骑

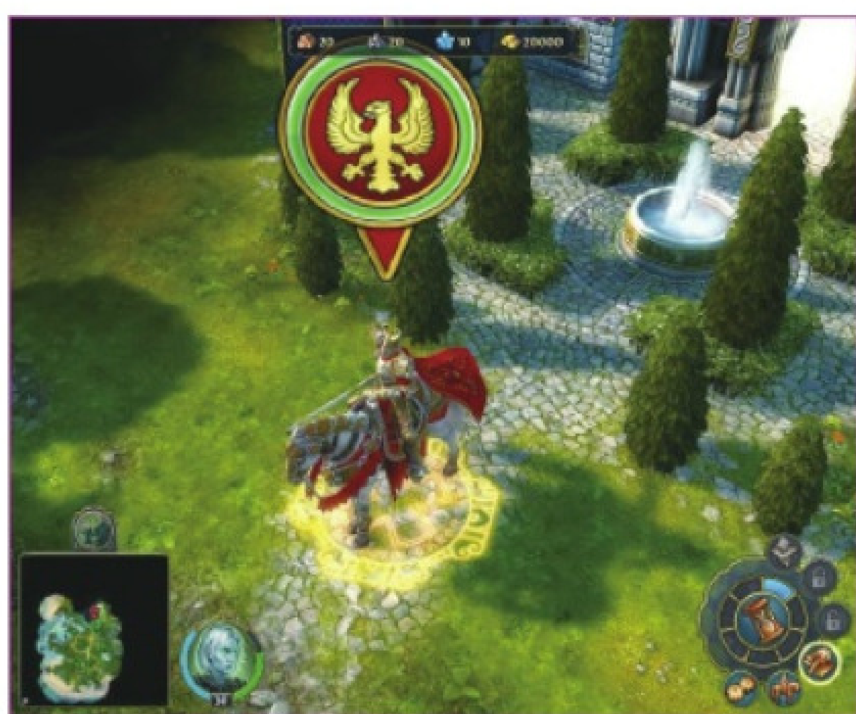

一个与暴风城王子一起调查奶牛谋杀案的任务，无数人死在这里


探险车队前往奥丹姆的动画


法师的火焰冰霜结界偶尔有些用处，现在合并成法师结界，吸收火冰奥伤害

头条新闻

■《魔法门之英雄无敌Ⅵ》明年推出



比起“魔法门”这种“小众”题材，Ubisoft似乎一向比较重视“英雄无敌”的品牌

育碧软件宣布著名的回合制策略游戏“英雄无敌”系列的新作《魔法门之英雄无敌Ⅵ》（Might & Magic Heroes VI）将于2011年在PC平台上推出。前作是由俄罗斯游戏开发公司Nival Interactive制作的，这次育碧将续集制作交给了位于匈牙利布达佩斯的游戏公司Black Hole Entertainment，该公司制作过《魔幻霸主》（Armies of Exigo）、《战锤——混沌印记》（Warhammer: Mark of Chaos）、《战锤——进军战场》（Warhammer: Battle March）等游戏。Black Hole Entertainment表示，会强化系列回合制策略与角色扮演结合的特点。在故事上，6代是设定在前作的400年前，一个传奇的天使长为了复仇，以抵抗恶魔入侵为借口， 集结亚山的人民来对抗他的宿敌。

游戏相比前作会有很多的改动，比如删掉ATB系统，简化资源、兵种和建筑，占领敌人的城镇可以转化为本族的城镇等。

■《魔法门之英雄无敌——王国》进军北美市场

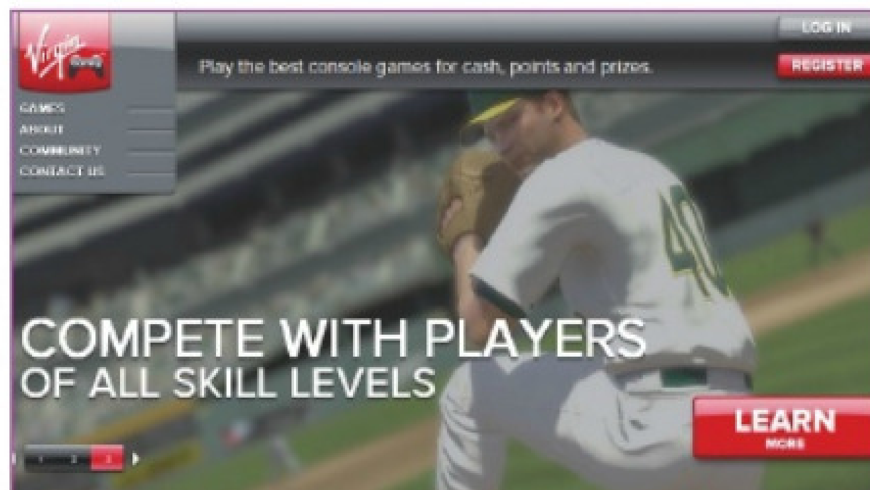


《魔法门之英雄无敌——王国》去年年末开始在国内有过小范围的测试，反响一般

育碧软件宣布它的第一个多人在线网页游戏《魔法门之英雄无敌——王国》（Might & Magic Heroes: Kingdoms）正式进入北美市场，游戏吸收了“英雄无敌”系列的精华，给玩家带来一个丰富多彩的多人在线虚拟世界。

游戏主要特色有：PvP和PvE元素，完全基于网页的多人游戏体验；数千的玩家共同游戏，结盟或进行无止境的战斗；免费游戏，可以选择付费以获得额外的服务；无需客户端，随时随地可以在Windows、iPad和Mac上进行游戏；可以根据日常安排来灵活地“分段”进行游戏；4个不同的可玩种族：圣堂、学院、地狱和墓园，以后还会增加新的种族；周期性的任务来刺激玩家之间的竞争。

■育碧软件与Virgin Gaming携手合作



Virgin Gaming网站

育碧软件宣布与Virgin Gaming携手，为育碧的游戏提供网络竞技平台，最先加入的会是《汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士》（Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier）。Virgin Gaming的CEO Rob Segal表示，育碧是业界领先的游戏发行商之一，他们很高兴让自己的会员得以接触育碧的一些出色的多平台游戏。而Virgin Gaming是社交网络、视频游戏和竞技游戏的综合平台，他们很高兴育碧能够看上这个平台的潜力。Virgin Gaming隶属于Virgin Group，是英国亿万富翁Richard Branson创立的品牌，在今年E3期间，Richard Branson已经表示要积极回归游戏业。

月评

■3D时代的脚步

最近到处都会看到3D的说法，似乎是非常新潮的东西。但是记得一二十年前，我们还很小的时候就有听说过需要戴上红蓝眼镜来观看的3D电影。查了一下，现在似乎也是差不多的东西，虽然技术有所进步，可毕竟还是需要眼镜。但也许是水到渠成，也许是别的原因，一部《阿凡达》红得一塌糊涂，也带起了一股3D的潮流，各种电影都要出3D版本，电子厂商纷纷推出3D电视，游戏厂商也摩拳擦掌推出支持3D游戏，而且随着“裸眼”3D受到青睐，一时间，3D技术领域不仅有一种新时代来临的感觉，而且发展的速度也是日新月异。

育碧软件很早就宣布要将旗下游戏3D化，日前看到了更多行动。育碧英国区总经理Rob Cooper对业界表示，育碧正在努力为他们的许多大作提供3D支持。育碧在2009年圣诞档期推出了《詹姆斯·卡梅隆的阿凡达游戏版》（James Cameron's Avatar: The Game），提供了3D支持。很快将要推出的《肖恩·怀特滑板》（Shaun White Skateboarding）也将提供3D支持。Rob Cooper说：“我认为《阿凡达》给我们提供了一点优势，让我们了解这个市场的情况。我们正计划对很多未来的3A级大作都提供3D支持，让那些开始在家中购置新的3D电视的玩家可以得到满足。”

现在游戏的画面已经是非常逼真，如果再加上3D技术，可以更加有身临其境的感觉，那肯定是好事，游戏终极的发展目标不就是《黑客帝国》那样现实虚拟分不清的境界么，想想看，仿佛伸手可及的游戏美女的……嗯，我是说她们冒险的各种遗迹殿堂奇幻世界等等。不过从大家的讨论看来，现在也只是起步，戴眼镜玩游戏的麻烦（如笔者等还要戴两重眼镜？）就让很多人无法接受，而3D电视的昂贵就连欧美玩家也感到无法接受。这个技术要待定型和普及，恐怕还有不短的路要走。P

PC

魔法门之英雄无敌VI

■Might & Magic Heroes VI■策略■Black Hole Entertainment■Ubisoft■2011年■陕西 Oracle


玩家无需再像前作那样频频转镜头，只是为了看清楚被树木遮挡的资源


前作的ATB系统被砍掉，但保留了英雄攻击与方格地形，战斗系统将进步还是退步尚待观察



本作的画面风格相对前作没有太大变化，无非细腻了很多，场景元素也更丰富。此外，第四、五种族将在接下来的几个月中逐渐公布

Black Hole Entertainment此前并没有参与任何一作“英雄无敌”的开发，但这并不妨碍他们在这个项目里的壮志雄心

凭借着之前几款RTS经验，他们试图将这个经典战棋游戏的最新作打造成有史以来最适合对战的一作，其中自然不乏大刀阔斧的改动。

首先值得我们注意的是资源的变化，哪怕是最“离经叛道”的4代都没有改动的资源系统，在本作被简化到只有木材、石头与水晶，曾经熟悉的宝石、水银和硫磺被尽数砍掉，唯一一种稀有资源是一种叫做“龙血结晶”的东西。另有一些来自于官方论坛的小道消息，一说矿产和周围兵种建筑将直接隶属于城镇，攻下城镇后自然获得矿产的控制权，而不需要也不能一个个独自攻占。但是开发人员又给出了一些非正式说法，比如矿产并非不能独自占领，只是你的英雄离开后会自动转为归属于控制该区域的玩家，除非你占领城镇。如若以上消息属实，喜欢打游击战的玩家们想必会十分郁闷。

与兵种的变革相比，资源的改动只能说是小巫见大巫。这种变革不仅包括近一半兵种的大换血，比如僵尸变为食尸鬼，也包括了整个兵种结构（1～7级兵种设定）的彻底推翻，取而代之的是3-3-1的兵种结构：每个种族的单位被分为“核心”“精英”“冠军”三组，前两组分别对应3种单位，“冠军”只对应一种单位。每个兵种只承担一种角色类型，有的是伤害输出，有的是肉盾，同时也有辅助角色与突击队。要特别说明的是，本作砍掉了让新手摸不着头脑的随机技能，所有技能全部开放，不受概率影响，玩家一开始就能确定英雄的成长方向。如此设定显然在为玩家对战服务，以便玩家更精确地控制游戏中的各种变量，制定战略方针。

城镇同样变化巨大，前作的全3D城市的确让人眼前一亮，但亮归亮，实际玩起来你恐怕都会跳过那些冗长的动画。新作采用了动态2D城市界面，会给玩家一个接近于“3DO时代”的感受。“城市转换”是gamescom上演示视频的重点，玩家可将一个占领的城市转变为自己种族的城市。转换后城市等级是否改变还不得而知，但一些基础设施，如酒馆，是不会被摧毁的。野外兵种建筑也有优化，占领后会直接产出到城镇里，而不需要再次访问或用篷车运输。P


宣传视频中出现了颇有中国风的“水龙”，疑似新种族或剧情Boss


首个公开的CG预告片素质极高，音乐也很动听


转换城市意味着玩家不必面对五花八门的兵种犯愁了

头条新闻

■《荣誉勋章》引起禁售风波

由于EA最新的FPS游戏《荣誉勋章》允许玩家在多人模式中扮演塔利班武装分子而引起风波，英国国防大臣Liam Fox猛烈攻击这个游戏，认为游戏允许玩家扮演塔利班来射杀英国士兵是“反英国”，号召抵制和封禁这个游戏。但BBFC（英国电影分级委员会）只是将游戏定为18+，表示这个游戏的成人内容不算过分，而且还有PEGI（泛欧洲游戏信息组织）的在线审查系统监督联网活动。最关键是游戏的多人模式并未包括英国士兵，否则就另当别论了。来自英国游戏组织TIGA（独立游戏开发者协会）的Richard Wilson认为，人们对这个问题的关注可以理解，而关键是游戏评级为18+，意味着只有成年玩家可以接触到这个游戏，他们可以清楚分辨一个电脑游戏和在阿富汗发生的战争之间的区别。


塔利班大叔将美军一次次爆头的画面，显然触动了特殊时期美国政治和军事界的敏感神经

但发生在英国的抗议事件并非没有效果，美国军方官员在讨论之后，决定不允许该游戏在近该国300家军事基地的商店里上架，该游戏同样还将在坐落于各美军基地的49家GameStop商店禁售。士兵们允许拥有游戏拷贝，但他们必须在基地外面购买。EA公司并未立即对此事发表评论。但英国《星期日泰晤士报》上月曾引述EA公司发言人的话，间接表明了游戏公司对这一件事的态度，这位发言人说：“我们中的大多数人自打7岁起就这么玩——有人当警察，那就必须有人当强盗。”

■《孤岛危机2》公布两个特殊版本



《孤岛危机2》限量版配置图

美国艺电和Crytek日前共同宣布了玩家高度期待的FPS游戏《孤岛危机2》的两个特殊版本：限量版和纳米生化版。限量版不需要玩家支付额外费用，将包括一些多人模式的附加内容：如奖励的经验值、SCAR全息诱饵、SCAR武器皮肤、白金狗牌等。奈米生化版则是为“孤岛危机”系列的忠实粉丝设计的，售价149.99美元。除了限量版的内容外，游戏将以铁盒包装，还附带有11寸的英雄“Prophet”站在纽约的士上的模型，以及一本高品质的艺术画册，这些五花八门的纪念品都装在纳米生化装样子的背包内。这两种版本数量都很有限，只能通过预定取得。《孤岛危机2》定于2011年3月22日在北美推出，支持2D和3D。

■《模拟人生3》推出新DLC藤壶湾

美国艺电与9月23日在其线上商店推出了《模拟人生3》新的DLC，主要内容是开放了一个新城镇——藤壶湾（Barnacle Bay），售价1650模拟点数。这个新城镇在适合模拟人度假旅游的热带岛屿上，居民主要是海盗、渔民等。岛上会藏有一些可供玩家探索的秘密，还有一些独特的虚拟物品。


搞笑元素不能少：做海盗，迟早是要还的！

月评

■敏感的英国人?

从《荣誉勋章》的风波想到，很多国家都有“不能发售的游戏”。有些纯粹是感情上无法接受的东西，像我国以前曾经爆发《提督的决断》事件，还有文化部宣布的几批违禁游戏名单。其实放眼国外，近些年来由于游戏业的高度发达，游戏中表现的社会元素越来越多，单单血腥、暴力已经无法涵盖其中的敏感内容。看看最近的例子，阿联酋封禁《黑手党Ⅱ》等暴力游戏，而德国、澳大利亚等国家经常封禁过于血腥、恐怖的游戏也成为惯例。当然有些时候这种事件的爆发只是由于了解不够、断章取义而导致的，甚至是特殊政治气候下的借题发挥。像《荣誉勋章》这样的军事题材游戏多如牛毛，早就有不计其数的游戏允许扮演纳粹德国，也没有犹太人或哪个国家的老兵出来说伤害了他们的感情。就是这次，也有正服役的英军或美军士兵表示，他们并不理解怎么还有人小题大做替他们担心。

当然也有个别游戏故意宣扬军国主义，或者是纯粹以虐待虐杀为乐的，就要区别对待了。那样的游戏就是应该抵制，让它赚不到钱，看他们还做不做。

《荣誉勋章》其实本来算不到18+游戏中去，不过这个结局也算不错了。有些游戏确实是需要心智成熟的成年玩家才能理解和正确分辨，像探讨心理问题的《寂静岭2》等游戏也是属于此类。西方国家有严格的游戏分级和管理制度，有各种相关的法律，有良好的教育和长期灌输的观念形成一种自觉，就可以很好地处理这类问题。P



最为人熟悉的ESRB分级系统

PC/PS3/X360

孤岛危机2

■Crysis 2■射击■Crytek■Electronic Arts■2011年3月22日■江苏 防弹手柄

全HUD界面实际游戏图，光影的表现非常不错，在屋顶开战也别具一格

这里复杂的地形，的确是狙击手的乐园

《孤岛危机2》的多人部分由Crytek英国分部的70人团队开发，其中大多数人都是EA从其它制作组中抽调来的

多人部分总共有6个模式，gamescom上公布的是其中的两个：快速行动（Team Instant Action）和异形着陆点（Alien Crash Site）。前者是传统的死亡竞赛，后者则类似夺旗——一艘外星飞船在高空向下发射登陆舱，两队士兵的目的是在击毁这些目标的同时阻碍对手击毁目标。

多人Demo中的首张地图是一个天台花园（Rooftop Gardens），广阔的大平台非常适合玩家启用纳米作战服的速度增强模式去冲击对手，地图东侧的通风系统，会成为狙击手活动的天堂。第二张地图“撞击”（Impact）的地形比较复杂，两幢摩天大楼在倒塌的过程中靠在了一起，纽约的土地上多出了一个灾难版的双子星大厦，由废墟组成的多个“连接部”，就是双方玩家的战场，“隐身”和“战场感知”两大特技，会在这种复杂地形下发挥很大的作用。

Crytek表示，多人部分不仅是个摆设，完成多人部分系统的全部升级（共80个Rank）需要超过100小时的时间。

PC/PS3/X360

死亡空间2

■Dead Space 2■动作■Visceral Games■Electronic Arts■2011年1月25日■江苏 防弹手柄

有了新装备，Zero-G不再可怕

Ridley Scott老爷子指导的《异形》是恐怖片，到了James Cameron的《异形2》就变成了动作片。显而易见的是，Visceral Games的《死亡空间2》也准备走这个路子

Ridley Scott老爷子指导的《异形》是恐怖片，到了James Cameron的《异形2》就变成了动作片。显而易见的是，《死亡空间2》也准备走这个路子。除了战斗场面的威力增强以外，这出“太空科幻动作片”中的花样也不少。

新Demo中Issac需要面临的考验是失重环境——前作中操控不便、有氧气限制的Zero-G让很多玩家叫苦不迭，现在Issac所在的位置是木卫六轨道上的一个太阳能供电站，他的任务是通过太空行走方式，修好6块太阳能电池板（将它们的正面对准太阳的位置），听上去比前作石村号失重船舱中的冒险还要困难。当然Issac装备了喷射背包和稳定翼，这次凶险的太空行走看上去完成起来还算容易。

故障解决后，Issac登上供应站主控制室的回收舱，准备返回殖民地。在进入大气层过程中，舱体突然破裂，于是我们看到了更加劲爆的一幕：Issac直接从座位上脱离，以类似HALO Jump（高跳低开式跳伞）的方式，在数千米高空表演自由落体，你要一面躲避太空垃圾，一面还要对准地面上用高亮标注的降落点。类似的跳楼绝技，秀真、隼龙、Kratos等ACT明星们都表演过，不过谁都不曾像Issac这样玩。为了当上动作明星，工程师大叔这次果然是豁出老命了！

特别深度游戏

PC/PS3/X360

荣誉勋章

■Medal of Honor■射击■EALA/DICE■Electronic Arts■2010年10月12日■江苏 防弹手柄



赫尔曼德山谷曾是塔利班控制下的鸦片主产区，后来在美军不断打击下，当地人不断外逃，这里逐渐成了一条臭名昭著的“炸弹之谷”



攻入塔利班据点前可以召唤空中火力先打他们一个措手不及



赫尔曼德山谷地图配置界面，对人员、枪械甚至伪装都可以进行细微调整



城市地图环境复杂，暗箭难防

持续一个月的《荣誉勋章》多人模式Beta测试落下了帷幕，我们得以更深入地了解DICE究竟做了些什么

在单人流程中，几名玩家可以组成一支小队，去体验惊心动魄的阿富汗反恐战争。其实多人模式同样包括合作的部分：就像单人任务一样，它有剧情脚本、有完整的主线和支线任务，不同的是其中出现的美军士兵和塔利班武装分子，都由分属两个派系的玩家来扮演。Beta测试中有一个任务，玩家的终极目标是登上赫尔曼德山谷（Helmand Valley）的一处高地，召唤F-15战机投掷联合攻击弹药，炸毁恐怖分子的武器库。但在完成这个任务前，玩家需要按照顺序完成4个主线任务。比如，摧毁敌人位于山脚下的防空阵地。3名队员跳进了一辆布拉德利战车，其他战友则尾随这个“铁家伙”交替掩护前进。

尽管玩家可以操纵一些重装备进行作战，但本作的多人模式并不是《战地——叛逆连队2》的克隆版，载具的数量是极其有限的，至于直升机、战斗机这样的空中单位，只能作为支援单位出阵，玩家无法操控。

玩家在战斗中死亡，可在最近的Respawn点复活，但中弹后系统不会给出Kill Cam，如果你是被一名狙击手射杀的，那么可能要继续在同一位置死上好几次才能弄明白究竟是谁玩死了自己。“寒霜”引擎出色的物理效果在Beta中并没有展露太多，DICE说，本作物理特性较《叛逆连队2》有一定缩水：你无法看到《叛逆连队2》复杂的爆炸和损毁效果。制作人表示复制《叛逆连队2》中惊人的爆炸场面并非做不到，而是因为重火力会将整个地图上的建筑物夷为平地，可能带来对战的不平衡。

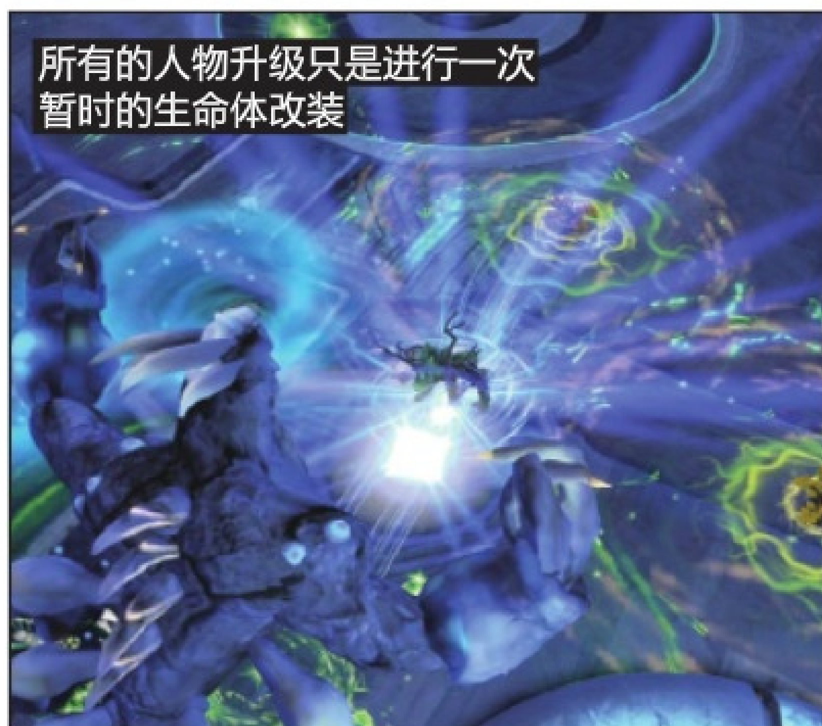
多人模式的另一个玩法是团队攻击（Team Assault），战斗发生在喀布尔市区的废墟中，与“战地”系列征服模式类似，双方的任务目标是控制地图上的几个战略点。战火摧毁了很多的大楼，墙体剥落的建筑物给战场环境带来了相当多的变数。

随着发售日的临近，EA高级副总裁Jeff Karp透露了一个旨在增加EA旗下射击游戏生命力的“枪支俱乐部”（Gun Club）系统，这是一个向所有EA旗下游戏开放的数据库，《荣誉勋章》将成为支持这一特性的首款作品。通过Gun Club，玩家可在第一时间下载补丁、Demo和DLC组件。

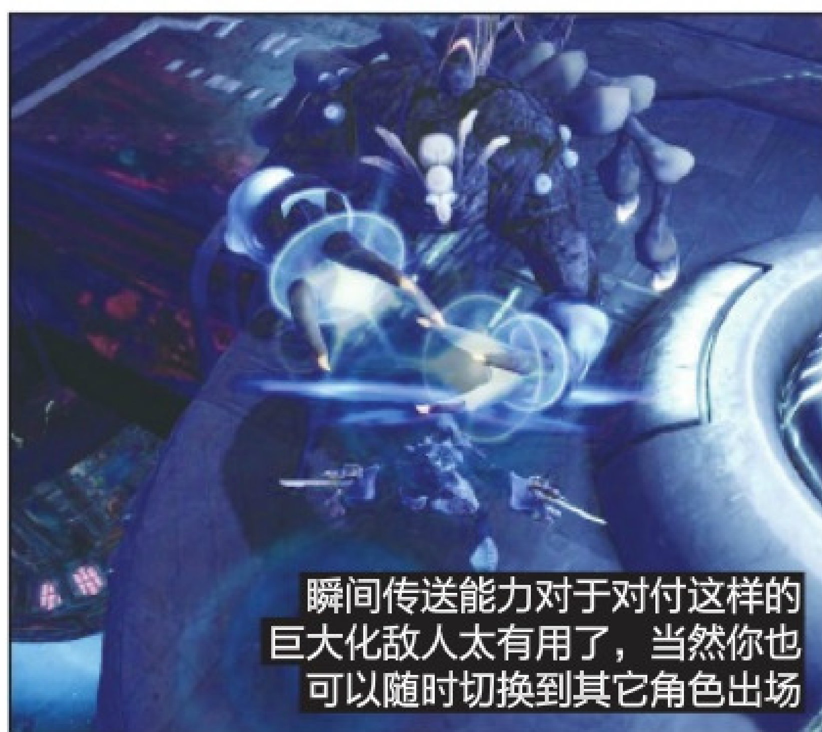
PC

黑暗孢子

■Darkspore■动作角色扮演■Maxis■Electronic Arts■2011年2月1日■江苏 防弹手柄



所有的人物升级只是进行一次暂时的生命体改装



瞬间传送能力对于对付这样的巨大化敌人太有用了，当然你也可以随时切换到其它角色出场



机械类的敌人最怕的就是等离子杀伤，需要玩家及时切换到具有这一特技的英雄。而这融化一切金属的高温也很赞呀！

Maxis一遍遍地解释，这并不是《孢子》的续作，实际上，你可以把它当作《孢子》与《暗黑破坏神》的结合体

由“模拟城市”（SimCity）系列和《孢子》（Spore）的开发商Maxis带来的《黑暗孢子》，是一款让习惯了他们风格的玩家大跌眼镜的ARPG。所谓“黑暗孢子”，是由一种不稳定的强力DNA——E-DNA偶然创造出的怪物大军，造物主Crogenitors为这个疏忽付出了代价，黑暗孢子吞噬宇宙里的一切，准备蔓延到银河系的任何一个角落。

玩家可选择多位角色投入游戏，目前官网给出详细资料的有3名，它们是造物主中幸存下来的英雄：Vex，原是Crogenitors的实验对象，由于突变具有了瞬间传送能力；Sage，Crogenitors中的科学家，有治疗和控制自然生物的能力；Zrin，一个能释放高温，融化一切金属的宇宙囚犯，在家园被毁后决心对抗黑暗孢子。

打怪、挣经验值、换装、升级，游戏规则与“大菠萝”完全一致，当然系统上也有许多不同：首先，所有的攻防道具均是以DNA的方式存在的。比如，玩家获取一种生物的样本后，可通过生物编辑器的再创造嫁接到英雄身上，实现“进化”（《孢子》的玩家应该对这个系统非常熟悉了）。此外，游戏拥有团队的概念，但在战斗中每次只能有一名角色出场。根据战况的发展，我们可以随时切换到其他角色，这与某些动作游戏中的组队战非常类似。

《黑暗孢子》是一款要求全程连线的游戏，即便在单人模式下也必须保持网络连接，这是因为Maxis从《火炬之光》（Torchlight）中吸收了成功的经验，将多人组队合作作为关卡和敌兵设计的中心。结束一个关卡后，系统会根据任务的完成度给出奖励。玩家此时可以进行一次赌博：是收下这些东西，继续下一个关，还是将这些战利品作为赌注，去开启隐藏关——这涉及到游戏有趣的“Double-or-Nothing”设计：隐藏关的难度较大，在这里失败玩家将失去在之前正式关中得到的全部收获；赢得胜利将获得双倍的奖励。

很多《孢子》的玩家都曾感叹游戏的结构过于松散，以至于大多数人都将精力放在了生物编辑器上。这大概是为什么Maxis要用玩家喜闻乐见的方式，重新表现一下进化之路了。



3名角色可以通过Q、W、E键进行切换



每名主角都有独特的初始技能



迥然不同的进化路线

头条新闻

■意裔美国人团体抗议《黑手党Ⅱ》

继2005年的动作游戏《横行霸道——圣安地列斯》（Grand Theft Auto: San Andreas）的"热咖啡"事件之后，Take-Two Interactive又一款游戏引发了争议。不过这一次倒没有隐藏色情小游戏那么严重，是一个意裔美国人团体对《黑手党Ⅱ》主角的种族表示不满。



《黑手党Ⅱ》发售后毁誉参半，但要说它就是针对意裔美国人的，还真是有点冤枉

虽然类似的黑帮故事已经以各种艺术形式表现过无数次，有《教父》这样的经典电影，有《黑道家族》这样的电视剧集，有"教父"（The Godfather）、"横行霸道"（Grand Theft Auto）系列等各种游戏，却都没有像《黑手党Ⅱ》这样引起美国最大的意裔美国人组织"Unico National"的不满。该组织主席Andre DiMino声称，Take-Two"将无处不在、臭名昭著的有组织犯罪不恰当地、侮辱性地描述成了意大利人和意裔美国人的专利"。DiMino在一份声明中称，Take-Two的这款游戏会让年轻一代直接把意大利人、意裔美国人和暴力、谋杀、有组织犯罪联系在一起，却不会想到其他种族的黑手党组织，Take-Two不公平地侮辱了一个团体，却排除了所有其他，为此DiMino要求Take-Two立即停止发行游戏，并还意大利人、意裔美国人以清白。DiMino还指责Take-Two一贯喜欢传播和宣扬暴力、低级、种族歧视的游戏，比如2002年的《横行霸道——罪恶都市》（Grand Theft Auto: Vice City）就有"杀光海地人"的命令，结果招来了海地裔美国人在Take-Two纽约办公室外集体抗议。

Take-Two的主席Strauss Zelnick对此回应说："《黑手党Ⅱ》只是讲述了一个关于美国有组织犯罪的精彩故事，这种题材在电影、电视节目和小说中已经流行了几十年。不管是Unico National还是别的组织，都不能代表看到或玩到过游戏的意裔美国人的真正感受。"他还补充说："在Take-Two，我们寻求自由地传达我们的理念，同时也负责任地制作和营销我们的产品。我们只会发售那些符合我们标准的游戏——作为艺术品，作为娱乐产品，作为有社会责任感的产品。我们严格地把具有创造性和巧妙故事讲述方式的艺术表达，与宣扬暴力或成见的题材区分开来。我完全支持我们的开发团队和所有产品，包括《黑手党Ⅱ》。"

■《PC Zone》对《黑手党Ⅱ》赞赏有加

英国著名游戏杂志《PC Zone》最新一期用7页的篇幅对《黑手党Ⅱ》进行了评论，尽管认为游戏存在一些缺点，但还是赞赏有加，给出了80%的不错分数。《PC Zone》认为，游戏最大的缺点，在于它是一个"过于线性的驾驶和射击游戏"，但是克服自由度不高的缺点，游戏还是有很多值得欣赏的地方。情节和对话表演非常出色，驾驶方面也很棒，正是"你从原来的Illusion Software那里可以期待得到的"。文章总结说："《黑手党Ⅱ》是由驾驶、故事和非常出色的射击组成的10个小时的难忘体验。在最高配置下，它看起来非常迷人。而如果这游戏出音轨CD的话，你一定会买一张的。"

■《黑手党Ⅱ》在阿联酋遭禁

不仅仅是意裔美国人无法接受2K Games最新的大作，阿拉伯联合酋长国也封杀了这个游戏。不过这次不是因为主角的种族问题，游戏的前作也遭遇了同样的命运。阿联酋相关机构并没有给出封禁这个游戏的理由，2K Games也还没有加以确认或是作为回应，但很可能是因为游戏的成人内容。游戏的ESRB评级为18岁以上，包含鲜血、强烈暴力、裸体、性内容、粗俗语言、毒品和酒精等内容。

月评

■次世代危机

很多玩家对《PC Zone》指出的《黑手党Ⅱ》的缺点不能赞同，因为以剧情取胜，单线性正是《黑手党》原作的特色，也是成功的基础。实际上玩厌了GTA系列这种完全开放性的游戏，厌倦了到处闲逛做些无关紧要的小任务后，《黑手党》这样靠剧情，靠《教父》电影一般的氛围吸引你一路玩下去的游戏会更有意思。

其实，只有10个小时的游戏长度才是最要命的缺点。对我们很多人来说，往往会忽视游戏长度等"游戏价值"的元素，得来容易就无所谓呀。而对欧美玩家来说，每个月掏出多少银子买游戏总是要掂量掂量的，就要考虑合算不合算的问题，所以就有看到玩家说虽然精彩，但要等到游戏降价打折了才会去买来玩。事实上，也有《魔兽世界》玩家夸奖说，这款游戏的优点就是每个月付15美元，竟然有那么多内容可以玩，真是非常合算！虽然我们不太好拿网游和单机游戏的流程做比，但是10小时的游戏长度的确已经触碰到了一款游戏令人满意长度的底线。不管是和同类游戏比，还是和《黑手党》原作比，这10个小时的体验都叫人觉得不过瘾，就像一些玩家说的：刚进入游戏的状态，故事就结束了。想想2K Czech用3年多的开发时间只带来这么点游戏时间，还几乎没有多人游戏内容，的确有些效率低廉。但《黑手党Ⅱ》并不是个案，看看"寓言"系列，二三两代之间的开发间隔越来越短，游戏的地图和开发度则一直不能令人满意。其背后的关键是，次世代游戏的开发费用上涨，很多同类游戏都有了越来越短的趋势，这才是次世代游戏的隐含危机（请期待下期中旬刊的《黑手党Ⅱ》评论专题——编者注）。P



《凯恩与林奇2——伏天》让B级片玩家乐翻，它的长度也非常短……

PC/PS3/X360

生化震撼——无限天际

■BioShock Infinite■射击■Irrational Games■2K Games■2012年■江苏 防弹手柄



今年年初，2K Boston宣布将名字改回10年前的Irrational Games，但这不妨碍它继续参与"生化震撼"系列的制作。图为制作《系统震荡2》时的主要成员，后排右二是Ken Levine



虽然在预告片里你与Elizabeth失之交臂，但她很快会成为你冒险的伙伴



《Game Informer》杂志为《生化震撼——无限天际》特别制作的主题封面中，揭示了一个与Big Daddy非常类似的大家伙——Handyman，背景与能力未知……



在这个假想的天空之城，表现出了强烈的对复古和科幻元素的爱

19世纪末期的美国在完成西部开发和工业革命后，已经展露出一个新兴超级强权的峥嵘。1883年于芝加哥举办的世界博览会，被公认为是美国卓越主义的首度展示

《生化震撼》的下一款作品《生化震撼——无限天际》不仅仅会把玩家们从深海带入高空，还将以这段美利坚国力急剧膨胀的岁月作为游戏的时代背景。

尽管一个位于深海之下，一个位于九天之上，但《无限天际》的舞台——哥伦比亚（Columbia）与极乐城（Rapture）有许多相似的地方，比如二者都是符合人类生存环境的虚构世界，二者都是充斥着纳粹主义、沙文主义、排外主义等极端思想的变态世界，一个由神权主义政府统治的失败乌托邦。哥伦比亚中生活的有色人种，必须随时佩戴一块身份识别牌，上面详细罗列着与优生学有关的信息，诸如"我们必须随时警惕那些破坏哥伦比亚居民纯洁血统的行为"这样的宣传标语，在飞天之城中随处可见。整个哥伦比亚的设计，综合了蒸汽朋克、《星球大战》中的"云城"，以及"最终幻想"系列的飞空艇，显示出了卓越不凡的文艺气质。

1900年，哥伦比亚作为美国霸权主义的象征被发射升空，依靠齐柏林飞艇和巨型热气球，这座天空之城可以做不间断的环球飞行，不久之后又被改造成一个空中要塞。第一次世界大战爆发前夕，它在老牌列强领空的飞行引发了一系列的国际争端，美国政府随即宣称哥伦比亚已经脱离了自己的控制。

以上都是背景介绍，游戏的故事实际上发生在1912年，主人公是一位名叫Booker DeWitt的私家侦探，他的任务是寻找一位财阀失踪的女儿Elizabeth，12年前她被绑架到哥伦比亚。系列制作人Ken Levine表示，找到女主角的过程不会太复杂，但两个人如何从位于无限天际的这座梦幻与凶险并存的城市回到现实世界，将让玩家大费一番脑筋。同时Levine也表示，新作将与"生化震撼"的正篇共用一个世界观，相当于前两部的"前传"。

在与Elizabeth组队后，二者的技能还可以产生很多有趣的组合效果，如她召唤出了一阵暴风雨，而Dewitt释放一道闪电

DeWitt最重要的武器是他的抓钩枪，这是他在哥伦比亚这座以一个个齐柏林飞艇作为"地基"搭建起来的城市中的重要"交通工具"，此外他还拥有与前作中类似的质粒武器。在超能力方面，对应本作的"飞空"主题，Dewitt的"魔术表演"是以改变重力为主的，他可以让敌人手中的武器漂浮到半空，或直接让躲藏在掩体后面的敌人进入浮空状态。预告片中还看到了向希区柯克的经典恐怖片《飞鸟》（The Birds）致敬的场面，一群黑压压的乌鸦将敌人彻底吞噬，这也是主角的超能力之一。

在与Elizabeth组队后，二者的技能还可以产生很多有趣的组合效果，如她召唤出了一阵暴风雨，而Dewitt释放一道闪电，那么电流就会以雨水作为导体在敌群中"传染"。女主角是不可控的，也无法以合作方式由其他玩家进行扮演。过度使用她的超能力，就会对她产生伤害，这一选择就类似于前作中面对小妹妹，是"拯救"还是"收割"一样。本刊的2K Games专区会继续对这款游戏予以关注。P

头条新闻

■《降龙之剑》正式内测



《降龙之剑》于9月26日正式内测，完美时空表示，届时，不仅将有包括家族战在内的创新玩法首度开放，更有数个全新战场开启。得到内测激活码方式如下：

方式一：参与调查赢内测激活码，登录《降龙之剑》官方网站内测发号专题，参与官网小调查，完成调查小问卷，就有机会获得激活码；方式二：参与官方论坛活动抢夺正式内测激活码，《降龙之剑》官方论坛目前正在举办三个类型各异、参与简单的活动，玩家可以任意参与某一个活动，按照活动要求即有可能抢先获得正式内测激活码。

■《热舞派对Ⅱ》新版九月起航



完美时空表示，《热舞派对Ⅱ》全新版本“动感音符”于金秋9月华丽起航，颠覆性的全新模式将带玩家领略音乐与节奏的奇幻旅程。更新后的《热舞派对Ⅱ》拥有超过40种游戏模式，同时强大的网游交友社区系统会吸引最时尚的年轻群体。

完美时空指出，做为完美时空旗下的王牌休闲舞蹈网游，《热舞派对Ⅱ》采用全面升级版的Angelica 3D引擎，为玩家打造无与伦比的3D画面表现力；全面植入NVIDIA最新的PhysX物理引擎，使画面效果领跑国内同类产品。其强大的社区功能涵盖SNS交友、结婚生宝宝、宠物养成、舞厅经营、自建家园、快乐农场等。在3D人物模型、用户界面和道具服装等视觉画面上，《热舞派对Ⅱ》始终展现了豪华、逼真、细腻的3D效果；其游戏模式涵盖40种以上休闲网游经典模式，九月即将上线的全新节奏模式“4键节拍”，相信这一大更新亮点定能带给玩家更加丰富的热舞体验。

■《梦幻诛仙》“周年庆典”



《梦幻诛仙》“周年庆典”火热开幕，完美时空表示，这是一个属于“梦诛”所有玩家的狂欢大Party。“周年庆典”带来更多精彩玩法，全新“二代宠”横空出世，人人争做“赏金猎人”。海量更新玩法加上丰富多彩的活动绝对让玩家大呼过瘾。老玩家回归会获赠VIP，新手进入游戏就能100%免费获得价值1888元的新手礼包。

■完美时空携新作参展网博会

完美时空表示，将盛装出席第八届网博会，在总结去年参会经验的同时，继续为大家推陈出新，带来更加精彩内容。届时，完美时空将携旗下新品《笑傲江湖》《神魔大陆》《降龙之剑》，以及上线运营的众多精品共同亮相北京展览馆12-04。

月评

■从激活码看网游

看到《降龙之剑》发放激活码这条消息让我想起从前，那会游戏还没现在这么多种测试（当然其实运营商也不愿意搞这么多次所谓测试，其中另有原因），基本上就是一次需要激活码的内侧，之后便是公测了。不过那时激活码可不像现在这般容易取得，现在只要你不是点太背，参见几次官方的活动基本都能搞定。那时激活码可真是宝贝一样的存在，一款游戏出来，谁要是能有个激活码，绝对倍儿有面子。因为只有你能提前进入游戏，赢在了起跑线上！回头公测时，便能享受一下妹子向你咨询游戏问题的快乐了……

另外还有一个最大的不同，过去的激活码很少能用钱买到，一来没那么多人玩，就算你去卖也不一定有人买，二来拿到激活码的人都是真心想去玩游戏的，压根儿就没想过用这个去赚点零花钱，三来那会儿也没有现在这种比较完善的网上支付系统，买个激活码俩人再坐一晚上火车未免有点过于脑残。

所以从这小小的激活码，还真能看出一些额外的问题。网络游戏除去这些开发商运营商外，还养活了一大批非工作人员，比如打金的、卖号的、卖激活码的等等。这说明网游行业确实红火，有足够的玩家支撑起这个非官方的市场，二来也说明网游玩家的消费力当真给力，一个热门游戏的激活码甚至能卖到几百而且瞬间销售一空，放在几年前，很难想象这种事的发生。

有人说这都是官方的责任，激活码处理不当，想玩游戏的人拿不到，不玩游戏的拿一堆。官方有责任这点毋庸置疑，不过这种事实在难以避免，所有庞大的产业均会发生这种也许厂商自己也无能为力的情况，因为随着盘子的增大，利益纠葛早已如老树盘根般纠缠不清。

尽管我对这事早已习以为常，但只要一想到游戏和金钱挂钩得如此紧密且畸形，还是会有些老年人特有的感慨……P

梦幻诛仙

●制作：完美时空●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 牙神

《梦幻诛仙》新副本“战队陷仙迷宫”

这个夏天，《梦幻诛仙》更新了很多新活动、新副本，掀起了一股“副本热”。眼下已渐渐进入了秋季，但副本却余温不减。在9月1日的第三期的“仙界游乐场”上线时，又一个副本来咯！



虽然不知道开学之后打副本是否依旧那么hot，但这个叫做“战队陷仙迷宫”的副本却有着巨大的吸引力。在这个副本中大量经验是小菜一碟，最重要的是有机会获得“高级技能抽取卡”和珍稀道具“还原丹”！所谓，重赏之下必有勇夫。迷宫，我们来啦！

且慢，知己知彼才能百战百胜，先来介绍下这个副本的基本条件吧！

副本背景：上古奇阵——陷仙迷宫的发现为修真界带来了巨大的震撼，此阵甚是奇妙，纵有仙人的修为也会迷失在其中，故称陷仙迷宫，而它的原始名字无人知晓。在各派高手与隐士散修的共同努力下终于破掉外围的禁制，成为普通修真者探险历练的第一选择。为保护广大修真者，该副本特别设置了只有组成战队才能进入的限定。

副本开放时间：每周六15：00点——16:00点，每周限完成一次且单次副本时限为60分钟

活动相关接取人：京城——迷宫幸存者。

活动限制：玩家等级≥70级且至少5人组队。

小评：开放时间和梦诛中的大部分副本不同，每周只有1次机会！这个时间很符合大部分学生的作息，玩梦诛的学生很多的，所以笔者相信这一点会引爆周六在线人数的高潮。到时候服务器卡就不奇怪啦，大家都想要“高级技能抽取卡”和“还原丹”啊。忍吧，反正大家都一样在奋斗中……（没有大款老爸的童鞋们，冲啊！）

其次是必须满组，这估计是和副本名字息息相关的“战队陷仙迷宫”，玩的就是战队！好吧，我们只能承认——哥玩的不是副本，是战队。

这个副本不好打。首先是路上的怪太多了，得一一打过去才行，这一点就非常花时间。还有副本时限，必须60分钟内搞定，否则连高级卡和还原丹的影子都见不着。所以首先我们的队伍要有强大的火力输出，打小怪图的就是一个速度。鬼王、焚香、青云不必说了，必须有2~3个的。医生也是必须的，不然补给跟不上，以及最后的战斗也打不过去。SW不可或缺，这不用多说了，不然副本怎么能轻松打穿？！组队就不多费唇舌了，玩战队的玩家都知道的秘密了。

打怪、打怪、继续打怪，打出一条血路来……小怪中还有山寨明星F5的组合，不由得YY联想起《一起又看流星雨》……

打死怪物之后有几率得到宝箱！别激动，实践告诉我们一个真理——宝箱里装的还是怪物！寒，只有继续战斗了。还好你不是一个人在战斗，要吐血也是全队人一起吐血。这也就是团队的闪光点了，荣辱与共。最后打到赤脚大仙，对话之后可以开启宝箱。真不容易啊，不过看在奖励丰厚的份上就相信那句话吧——一分耕耘一分收获！



找迷宫幸存者开启副本



组成战队参加副本挑战



打开宝箱会有惊喜



金兜兜宝宝

降龙之剑

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com/

■北京 霓裳

《降龙之剑》——以“心”换新

老版《降龙之剑》测试后明显没有得到完美时空预期的效果，于是来了一次真正意义上的回炉重铸——连引擎都改掉了。尽管官方会以“次世代”对这款作品进行大力宣传，但在我们没有给这三个字定义时，笔者也不想跟着大喊口号，但是必须承认的是，改换引擎后，《降龙之剑》的画面表现力在2D游戏中的确相当出色。



以往在2D游戏中，我们看到太多华丽的宣传，什么新技术、新概念、新引擎等等，但拿到手上时，你说人家完全骗你也不公平，但却总觉得与心理预期有很大差距，似乎只是颜色多了几种，建模细腻了一些而已。也就是说，你很难把画面看作是这款游戏的卖点之一。不过这次《降龙之剑》做到了，有关各种花哨的技术参数咱们不用拿出来唬人，最直观的感受就是“表现力”相当强，会让你觉得，“诶，这才应该是21世纪做出来的2D游戏”。

完美的“小把戏”

画面到底如何优秀，其实很难用文字表述，毕竟都是纸上谈兵，有兴趣的读者只要看看截图或者直接进入游戏一看便知，这里只说个完美时空的“小把戏”。新手阶段，NPC会以一个任务的形式让玩家获得“天眼”，所谓天眼，就是利用鼠标滚轮，让玩家取得扩大视角的功能，就类似在浏览照片时的扩大和缩小，而且在切换过程中，会对画面进行虚化。

实际上，这个功能的实用性并不能说很大，的确可以多看到一些地图，了解你周围的形式，但既然如此，又何必再次缩小呢？所以在笔者看来，这是开发团队玩的一次“小把戏”，这是一个成功的“小把戏”。

通过这个功能，如果是一个游龄比较大的玩家，能马上感觉到《降龙之剑》的引擎绝对不是简单意义上的“升级”或者“丰富”，而是彻底地区别于现有2D游戏引擎。虽然不是2D到3D这种变化，但确是一种2D领域“质”的改变。

细节处十分用心

如果细节真的可以决定成败，那么《降龙之剑》就可以获得成功。得力于新引擎的特性，《降龙之剑》在很多细节处颇为用心。

比如我们习惯见到的左下角的HP圆槽和右下角的MANA圆槽，有关这个地方的设计其实大家也都在努力改变，比如换个颜色，换个形状等等，《降龙之剑》则是加上了波纹效果，两个圆槽里宛如真的有液体一样不停流动……另外，笔者游戏过程中总能听到一些背景乐之外的类似八音盒的声音，起初以为是技能的声音，后来发现并不是，直到有一天为了等电话游戏声音关掉才发现，原来这些八音盒的声音是在鼠标点到技能或者功能选项时发出来的，只要鼠标滑过，就会叮当作响。在退出游戏时，大多游戏往往是弹出一个窗口，问你是否真的退出，《降龙之剑》则把这个窗口极大丰富，除去退出游戏选项外，提供了各种每日任务的完成数量（后文详述此点），你可以说这是开发商为了能让玩家更长时间留在游戏里，但也的确能够为玩家起到提醒的作用。



先给你看“未来”

升级几乎是所有网络游戏的主旋律，新技能、新装备，都是玩家孜孜不倦加以追求的。但是对一个新玩家来说，并不会知晓“高级之后到底会怎样”，《降龙之剑》这次就让玩家先看了看“未来”。

通过任务的形式，玩家可以看到自己的前世……相当给力的前世。你一下穿上各种顶级装备，手持游戏中的逆天神器“降龙之剑”，在天界大杀四方。这个设定除去是一段不错的剧情外，其实更多的是一次在玩家体验上的尝试。

谁说不能先让玩家看看之后会怎样?

做过该任务后，所有玩家都会知晓自己高级之后的技能特点、招式威力、套装效果，而且那一段爽快的战斗也能给玩家带来一个更加明确的目标——我会成为那样。这是个聪明的做法，先让玩家感受一下也许是一年之后才能达到的效果，为玩家继续游戏提供最根本的动力。

游戏节奏的把握

游戏节奏是相当重要的设定，什么时候出新手，如何出新手，什么时候升级，如何升级，什么时候进阶，如何进阶，什么时候PK，如何PK等等，实际上均是有讲究的。一下子给玩家灌输一堆信息，会让玩家茫然无措，过一个月才告诉玩家其实你还能如此这般，会让玩家大喊“坑爹”，《降龙之剑》明显在游戏节奏上花费了一番功夫。

跟着任务主线和新手包进行，玩家可以一步步慢慢熟悉这个世界的架构和自身能力的特点，虽然不能免俗地依然要在主城先转一圈，但游戏把这段过程极大压缩，尽量避免给新手玩家带来烦躁感。

当玩家逐渐了解各种规则外，《降龙之剑》开始为玩家制定下各种小目标，这样做的好处有两点：一是替玩家省去思考该做什么的时间，只要去做便好。也许有人会说这样是不是未免无趣，其实并非如此，《降龙之剑》是一款主打PK的作品，玩家希望得到的就是快速累积经验和装备，所以《降龙之剑》让这一过程尽量简化和有效；二是不会让玩家觉得“前途”过于渺茫，把一个远大的目标拆分成一个个的小目标，无论游戏还是现实生活，都是相当聪明的。就好像爬山，如果一心想着山顶，只会觉得遥遥无期，但如果分成十段，一个一个地逐个完成，起码在心理上，会变得简单许多。

总之，《降龙之剑》的游戏节奏上做得不错，不会让玩家不知道该干什么产生迷惑，也不会让玩家觉得怎么永远干不完出现厌倦。

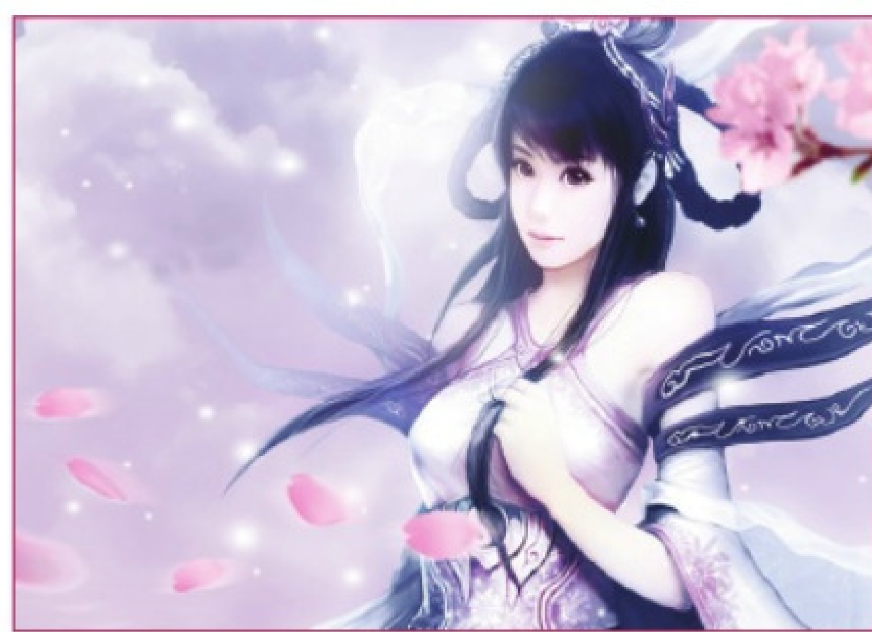
单机式剧情

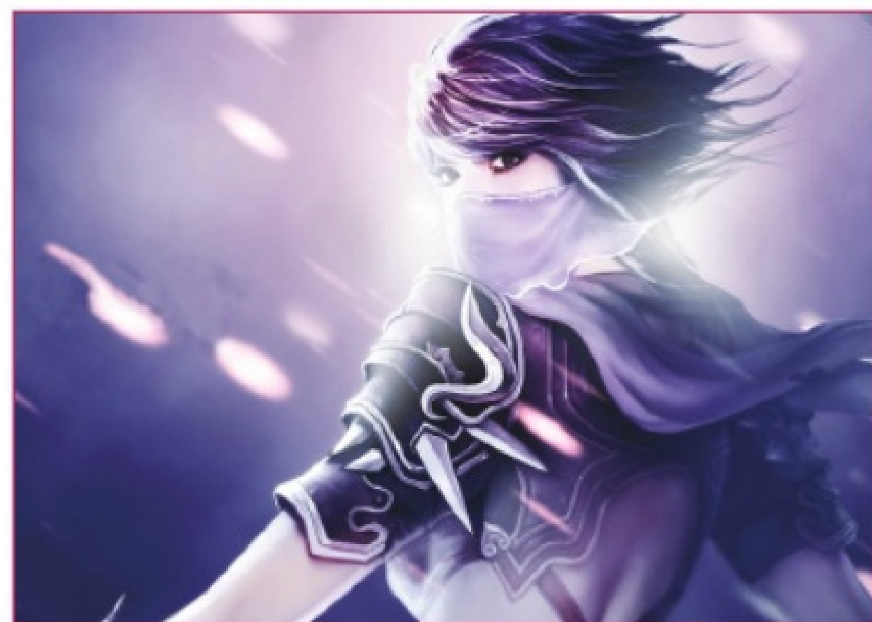
《降龙之剑》中玩家获得经验的方式很多，打怪、师门、任务、日常、家族、开箱等等，不过给笔者留下印象最深的还是主线任务。《降龙之剑》主线相当明晰且有趣，以单机RPG的方式为玩家慢慢讲述一段故事。

玩家在出新手村前，会在一块巨石处拔下一把长剑（Kuso亚瑟王？），抚养主角长大的老人十分惊诧，因为那把长剑一直无人可以拔起，这一幕让他突然想起主角还是婴儿时一位高人来到这里说过的几句话，于是交给主角几封信件，出村完成大业。当主线任务行进几步后，一位神算子告诉主角此生有劫难，且已经发生，还需自己化解。这让主角十分奇怪，为什么已经发生的劫难还能化解？于是在一段任务交代后，主角被送往过去……几个任务下来，玩家看着还是婴儿时的自己，会突然发现原来那块巨石处的长剑正是自己所插，而抚养自己长大的老人提及的高人也正是自己……

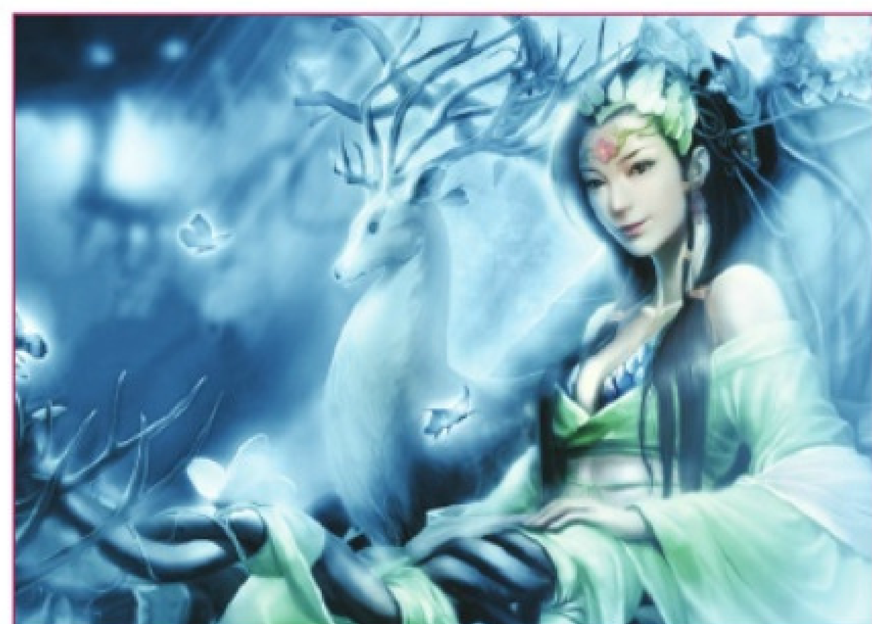
这种虽然不能说首创，但依然有趣，且在网游之并不多见的任务主线让人眼前一亮，没错说白了玩到最后大家都在忙着各种PK，但没有人会拒绝开发商把任务做得好玩一些，锦上添花得淋漓尽致。

而且，主线任务并非游离于游戏之外，而是与游戏背景紧密结合在一起的，为世界观做出合理解释。P









神魔大陆

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

■河北 老鸭 北京 Kikyo

《神魔大陆》多形态副本

之前我们讨论《神魔大陆》时一般都会谈及画面，没错这款作品的画面确实相当出色，在结合了欧美游戏对“风格”上的把握和韩国作品的美型至上后，《神魔大陆》拥有绝佳的画面表现力，且符合咱们的审美观。不过毕竟这是一款游戏，不是画册，说到底还要“好玩”才行，所以今次来看看游戏的核心内容之一——副本。

支援海威要塞流程

海威要塞是一个集体活动的副本，奖励对于我们来说，也算是蛮高。而且这个副本的一大特色就是：十分强调团队配合。很多玩家都说这个副本的难度很大，其实就是没有一个很好的配合，并且对各个职业之间的协同作战没有把握好尺度。下面笔者就针对海威要塞，开始详细讲述通关经验。

团队职业组合

我们首先来看下职业组合，守护、战士、牧师是完整团队必不可少的成员，如果感觉自身队伍不够犀利的话，还以在多增添一名守护或者是牧师。剩余的队员名额在血魔和诗人之间选择。有人说为什么不要强大的DPS法师呢？首先，这个副本并不是要有多么强大的攻击力，而是说要保证队员的安全。只有安全了，才能最终通关副本。为此，由于血魔和诗人都可以加血，并且血魔的Debuff和诗人的Buff对团队作用较大，因此血魔和诗人也成为了必备成员。

来看下我们的队伍的组成：守护2名、战士、牧师、血魔、诗人。这个队伍虽然是缺少了攻击力，但是一名奶妈和两名副奶的加入，让这个队伍的生存能力大大提升。队伍分配标准是：守护+牧师+战士，守护+诗人+血魔。

副本的打法

战斗开始之后，两边队伍迅速进入战斗区域，牧师的站位能顾及两边既可。开始的小怪还是很容易就能搞定的，所以说两名守护的前期压力较小。在这里我要说明一点，有人说让NPC去顶怪，其实在前期怪物不是很多的时候，最好别让NPC去顶怪，因为当NPC受到长时间攻击后，血量降低到一定程度时会返回大本营，而成为受伤状态。此时必须要有一名队员对点击大本营中的NPC，来对其进行治疗。为此，笔者建议大家在前期阶段，两名守护一定要将仇恨引导自己身上，而将NPC作为纯DPS来使用。

来看下牧师和两名副奶有关加血时遇到的问题。由于我们的牧师与守护和战士一组，所以牧师的加血任务相对较重一点。通常情况下使用单加，但对于二人同时掉血时，还是采用群加来说比较划算。不过牧师在加血的时候，一定要注意怪物仇恨。目前游戏中关于仇恨的解释为，当守护受到多个怪物攻击时，此时牧师给守护加血，那么没有受到守护攻击的怪物，将会把仇恨转移到牧师身上。所以对于本组来说，无论是战士还是守护，都必须保证牧师的安全，如果牧师挂掉，那么灭团就是一定的了。相比另一组来说，情况就要好上一些。三人都可以进行攻击，血魔主要负责守护的的加血，而诗人除了完成曲目之后形成的Buff之外，同时还负责三人的群加血。此外，由于诗人加血的CD时间较短，那么血魔也可以成为自由人，来帮助牧师对另一组进行血量的补给。

在战斗进入到中后期的阶段时，怪的实力越来越强，所以此时两名守护抗怪的压力将会剧增，为此在这个阶段，就必须要用NPC去扛怪。那么受伤的NPC又将返回大本营，此时就必须要有一名队员返回大本营，去治疗这些NPC。在我们的队伍中，这项工作是由血魔来完成，此时牧师就要进行两端加血，而诗人将放弃加血，全力输出Buff来保证团队的攻击力。血魔在完成治疗NPC后，随即返回战场来协同本组守护把守关卡。

在战斗进行到10分钟左右的时候，将会在大本营处刷新一批怪物，此时依然需要血魔返回，来将怪物消灭。其实就是保证莫林不死，如果莫林死掉，将缺少莫林给予的经验加成。为什么要血魔去？因为血魔远程攻击，可以将怪放风筝，同时还有一定的自保能力。在所有怪都杀死之后，最终的Boss也出来了。感觉Boss与数次刷新的小怪相比，Boss的能力要较弱一些，采用传统的打法，就能将Boss最终击杀，两名守护抗怪，其余人全力DPS，牧师加血，即可安全通关。


自由港城市广场有NPC送你前往海威要塞




增援海威要塞吧！


海威要塞的玩法是我们熟悉的塔防游戏

噩梦游乐场初体验

坐落在自由港北方的彩虹岛，是自由港附近最欢乐的地方，而由投资人“波鲁多克六加八世”出钱兴建的“噩梦游乐场”，正是其中的亮点。在这里充满恶搞精神的团员们会使出浑身解数与冒险者们互动。当然，这些看似要你命的游戏实际上考验的是团队的配合，如果能达成完美的配合，有高额的奖金和礼品等待着你。

进入条件：15级以上；3人以上队伍进入（建议满队）；每周二四六可进入1次，周六奖励翻倍，副本不可中途组队进入，副本一共有4关：毒气室，诡辩小丑，应变之秤，夺宝奇兵。

毒雾室

第一关：本关考察队友的谦让精神和耐性的关卡。治疗光环的治疗人数有限（3人）。可以谦让队友并忍耐治疗光环曲折的运动路线的队伍，才能平安到达彼岸。

1.如果你是花容月貌、花见花开……的MM那么你幸福了，可以让同队的帅哥抱你过去！这样第一关完全不用烦恼了！2.有很多攻略说到可以把身上的装备脱掉，然后在毒气中一件件加上，这个方法虽然可行，但是建议新手不要尝试，因为这是个技术活！3.鼠标党，很多人喜欢用鼠标点光圈，可是经常点不到地方，这里告诉广大的鼠标党，如果一定要用鼠标点的话尽量点到光圈的边缘即可，不过还是建议大家尽量用键盘！

诡辩小丑

本关主要考察理解力，刚开始同学们有点不知所以然，下面为你仔细分析怪蜀黍的招式。这关需要成功完成3次NPC所说，方才过关。当然如果你打错或者动作慢了，NPC是不会给你算数的哟！

第一种：现在我来说，你来做。本关同学们只需要理解“我来说”即可， NPC报几号稻草人，同学们便打所报号数的稻草人即可。第二种：听我说，跟我做。本关同学们只需要理解“跟我做”这3个关键字就对了，不管NPC报几号稻草人，你只要跟着NPC所打号数相同即可，NPC打1，你就打1，以此类推。第三种：我说的你不做，我做的你不做，当然也不能什么都不做。当NPC说这句话的时候同学们可以这样理解：不打NPC所打的稻草人，不打NPC说报的稻草人，剩下的才是你打的。 实例说明：NPC报的是1号稻草人，NPC自己却打2号，那么剩下的3号就是你打的了！当然这里不排除NPC自己报1号稻草人，自己也打1号稻草人，那么2号或者3号你都可以打了。

应变之秤

本关NPC会在游戏开始时报出游戏规则：巨人重量是3，火枪是1，其他种族重量皆是2。

这关需要玩家合作完成10次，方才过关，每次做错或者动作慢了，都需要重新开始，值得注意的是如果这关出现一次错误，奖励也会随之减少的哟！每局开始后，光圈内都会随机刷出体重为1的怪物。需要用它们凑数就可以留下，若多了自然就毫不留情的杀掉。如果还没有理解什么意思，可以仔细看NPC旁边公告栏的游戏规则。

实例说明：NPC现在所报的数字是7。两个圈里分别有4个小怪。

现在队伍里面分别有1个巨人，1个火枪，其余都是重量为2的种族。现在只需要巨人去红色圈（或者紫色），火枪和一个牧师（举例）去紫色圈（或红色）即可。

夺宝奇兵

本关游戏开始后系统会在5分钟内刷出一定数量的古董，同学们只需拼命的捡古董，捡的越多奖励越多！

小技巧分享：

1.在游戏过程中NPC会来抓你，当你听到NPC报出你的名字时，各位需要尽量避开NPC的“追捕”，以免被定身或者减慢步伐。

2.游戏开始数秒后，系统会不定时刷出一定数量的萤火虫，如果你在捡古董的过程中遇到将会被中断本次动作，这里告诉大家一个小窍门，按快捷键K。

在基础技能里面找到BB的魔宠攻击，放至快捷栏上，然后按TAB键选取附近的萤火虫，用BB攻击即可，这样我们便可节约不少时间来捡古董。

最后交还古董给团长即可，离开副本后，大家还需要到外面的NPC用所得到的代币换取等额的金币，这里值得一说的是，当玩家们40的时候可以用400个代币换取波鲁多克收藏的搞笑武器哟！



噩梦游乐场入场



噩梦游乐场第一关



噩梦游乐场第二关



噩梦游乐场第三关



噩梦游乐场第四关

头条新闻

■《神仙传》首映礼举行



第九城市9月9日在杭州西湖畔的凯悦大酒店隆重举行了《神仙传》产品战略发布会。以现场大屏幕播放"千万级《神仙传》CG大电影预告片"正式揭开了这款九城本年度重点产品的面纱。

会场被设置成了访谈节目现场，SMG知名主持人贝贝依次将四位嘉宾请到台上。伴随着一段段讲述《神仙传》历程的VCR，主策叶望、主美严于冰在台上分别从自己的角度与大家一起分享了《神仙传》的制作初衷及游戏特色。

在被问到为什么要制作这样一款游戏时，叶望介绍："其实中国有很多神话故事，大家都耳熟能详，但是这些故事都是零散的、孤立的，这也限制了我们文化的传播。而《神仙传》则是将这些孤零零的神话故事整合在了一起，大家会对中国的神话有全新的体验。而神话版'关公战秦琼'的故事也会为大家上演。"

第九城市副总裁TonyPark表示："《神仙传》是我们第一款合作开发的游戏，也是九城本年度的重点产品。我们会提供足够的研发资金、以及九城多年的运营经验、客户服务、运维技术、销售渠道、QA、海外运营等等全方面的各类资源。我相信《神仙传》会实现我们的目标。"

除了游戏以外，吕瑶、朱弘、张佐倩、陈乃娴、桃子、毛貌、李诗臻等七名近两年最红的showgirl也以《神仙传》里"传说中的七仙女"形象亮相。

■《三国群英传2》跨服征战



《三国群英传2 Online》公测即将来临之际，为了营造更加精彩激烈的群战体验，让每个大区内不同服务器的玩家都能够同场竞技或是并肩奋战，《三国群英传2 Online》于9月16日起搭建跨服战场。原"倚天""七星""偃月"服务器组为霸王大陆战场，"赤壁""官渡"组为吞食天地战场、"虎牢""汜水"组为逐鹿中原战场。

本次跨服战场组建为完美模式，将最大程度保护玩家的资料不受影响，包括玩家的角色、物品、士兵、军团、社会关系、账号通用信息等资料。同时官方还为广大玩家准备了相当丰厚的活动奖励

■《名将三国》充值送猛虎

《名将三国》玩家在9月3日至10月29日期间进行充值，即可获得与充值金额对应的"霸王"宝箱作为奖励。每个月在同一服务器的累计充值数额达到30元时，会立即免费获赠VIP卡（30天）一张。霸王宝箱中可以获得霸王魂魄和霸王精魄，500个霸王魂魄和1个霸王精魄通过马贩子华腾可以兑换到1个霸王坐骑。

与名马"清风"、"泪雪"一样，玩家可以对"霸王"进行喂养。喂养不仅能维护它的能力和生命，还有机会获得强化效果。每次强化成功后，霸王将会获得新的的外观。每次强化均有可能获得一个额外的坐骑属性或者强化现有的坐骑属性（目前，每只霸王的属性上限为3种）。

月评

■盘古女娲不周山

《神仙传》的CG这阵在网上有所流传，老实说虽然不知道是不是真的花了宣称的那么多钱，但整体看起来还算不错，不过就是题材有点老套，依然是盘古女娲不周山，当然了，既然叫《神仙转》，倒也无可厚非。

其实小时候我对这些中国古代神话特感兴趣，云里来云里去，法术无边，地动山摇，可是随着越来越多游戏炒作这些题材，便渐渐有点审美疲劳了……以至于有时候仅仅听到这种题材就有了抵触心理。

记得这类题材的游戏刚出现时，我还着实惊喜过一阵，哪怕游戏做得非常烂，但冲着题材还是会玩上一阵，不过后来我慢慢发现，大家不过就是披上一层"中国神话"的外衣，行那欧美奇幻之事。如果仅仅是在NPC名字、背景介绍时中国特色浓厚，我为什么不直接去玩欧美作品呢？

我一直觉得中国古代神话是个超级棒的题材源泉，倒不是去直接复制那些典故、人名，而是从一个立体的角度，全方位对这些神话进行解构，抓住其神才是主要，至于如何填充要放在其后。也就是说，应该给玩家一种"玩神话游戏"的感觉，而不是"看神话故事"。

这不是我瞎说，而是有事实证明的。你看各种小说网站上，最红的都是玄幻类，但是没有哪本热门作品是完全按照古籍来写的，仅仅是取一个意境，再按照小说的方式去架构。

所以我想游戏也该如此，玩家不会因为你重新演绎了一遍神话故事便去买单，而是追求那种玄幻的感觉，在这一点上，目前还没哪款玄幻作品做得足够到位。

希望《神仙传》能够吸取这些教训，来一次真正的"神仙传"。

奇迹世界

●制作：第九城市●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sun.the9.com/

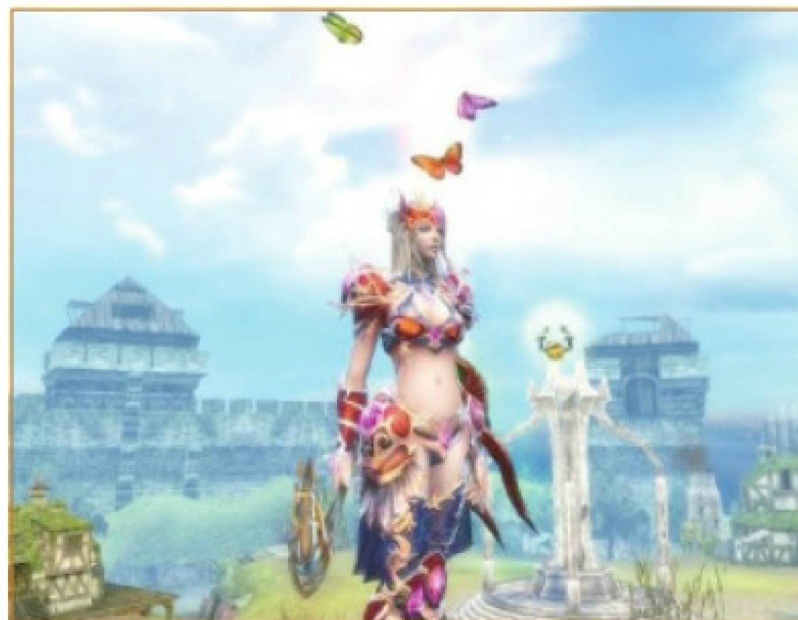
■上海 miracle

《奇迹世界》鉴证“奇迹”

其实一个游戏，如果取个好听的名字，很讨巧。《奇迹世界》已经运营了一段时间，人气颇为不错，因为它让所有玩家都存有一个梦想：只要进入了这个游戏，你的生活中永远有“奇迹”的存在。







美丽独存

从画面上来看，《奇迹世界》不仅延续了韩版优秀的画面和爽快的打斗动作，还在背景故事的构架、人物角色的塑造、装备的设计、升级模式的多元化等众多方面融入了各种时尚的新元素。奇迹世界拥有崭新华美画面，例如，人物跳入水中后溅起的水花具有与真实世界一样的效果，而在水中奔跑时也会增加水纹荡漾的效果；在野外对怪物的攻击也经过数次修改，将玩家越来越贴近现实的震撼；当你走在陡峭的悬崖边时，人物会情不自禁的抖动起来，效果与现实十分贴近；就连角色死亡时候的姿势，也会根据装备武器的不同而各式各样地表现出来。玩家在游戏中将会感觉画面更加精致华美，同时战斗过程也更加逼真刺激。

简单中的复杂

操作系统就是一个词——“简单”。从角色建号到进入游戏，从游戏中的第一次奔跑到完成出新手村的任务，玩家可以迅速熟悉游戏各种操作，了解故事剧情。不过难道游戏“简单”了，就没难度了么？当然不是。各类关卡任务与背景故事紧密相关，让玩家体验到用心刻画的游戏剧情，令人精神紧绷的限时任务，如同单机游戏的闯关解谜以及各种令人爆笑的NPC委托，大量别具特色的任务极大增加了升级的乐趣和难度。

绿色休闲玩法

面对玩家们日益多变的需求，《奇迹世界》推出多种运营模式。继道具收费运营模式之后，现在也推出包月模式。《奇迹世界》首个包月大区新卓越战区在8月31日正式开启，回归我们当年首次接触网络游戏时的感动。

到底新卓越战区有什么吸引我们的地方呢？商城道具免费、游戏时间包月、绝无额外增值的项目、极品装备亲手打造。通过不断努力，终于获得自己想要的装备，这种成就感就是玩网游的最主要、最直接的快乐之源泉。

幸运装备

说起《奇迹世界》中的王者，给人的印象不是一身亮灿灿的金黄，就是满身暗黑之气围绕。没错，从黄金装备到暗黑套装，其属性确实越来越强大，几乎让人在PK和练级中无往不利。但是，作为一个女生玩家，笔者却始终觉得无论是黄金装备还是暗黑套装，都不够漂亮。黄金装备，就跟生活里黄金首饰一样，强是强了，但是总感觉有些暴发户的俗气，而暗黑装备穿起来则是满身黑乎乎的……所以，对于只要风度不要温度，只要美丽不要防御的女生玩家来说，外观华丽、色彩斑斓的幸运装备自然成为首选。

幸运装备的属性虽然不能和黄金、暗黑媲美，但比起一般的装备来说还是优秀许多，最主要的是价格也很适合平民玩家。而且《奇迹世界》幸运ZONE系统正式推出，这是专属幸运装粉丝的DIY空间。阶数、等级、属性，千变万化尽在其中，一直变到到满意为止。P



特别企划 深度游戏

三国群英传2Online

●制作：宇峻奥汀●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sg2.the9.com/

■上海 当当

热血国战，尽在《三国群英传2Online》

《三国群英传2Online》——中国台湾宇峻奥汀公司传承《三国群英传》系列产品12年经典，打造而成的巅峰级3D网游巨作。也是九城公司在2010年的重点产品之一。《三国群英传2 Online》是一款以三国历史为背景的大型PvP为主的MMORPG游戏，游戏主打国战牌且由国战衍生出了各种玩法。



角色个性

丰富职业

在《三国群英传2 Online》中角色的基础职业分为武士、策士、侠士、术士四大类，且四种职业又衍生出虎将、牙将、剑豪、禁卫、博士、谋士、法师、道士等8种二阶转职，游戏内的设定可以让这八种职业任意转换，充分的让玩家感受到文武双全的快感，而稍后即将开放16种三阶转职，可谓是一号玩遍二十八种职业。

自由配点

就如大量的MMORPG游戏一样，《三国群英传2Online》中也设定了属性值和天赋树，不过人物属性的加点以及天赋的确定是根据玩家希望的定位来选择，并没有固定的加点方式，这便使得玩家并没有统一的模式，因此在《三国群英传2Online》的世界里，玩家扮演的是属于自己的独特职业。

名将扮演

对三国迷来说，历史名将是最向往去扮演的，《三国群英传2Online》在游戏内实现了这一梦想，玩家在游戏中可通过武魂竞技场或NPC兑换获得武魂，装备武魂后即可扮演诸如关羽、赵云、张飞、太史慈等近百位历史名将，扮演名将的玩家不仅可获得外观变化，而且更富强悍属性与独一无二的必杀技，实属一夫当关万夫莫开。

带兵杀敌

《三国群英传2Online》另具特色的一点就是角色可以带兵，带兵数量则按照职业的不同而不同，如武士可带2人，策士可带6人，且兵种的选择是相当丰富，带兵的玩法也给了玩家多种选择的余地，兵种主体分为三类，即男、女兵和野兽兵种，士兵转职更有近百种变化。

对于国战游戏《三国群英传2Online》来讲，不同的带兵方案让角色有更多发展方向，如威猛的重锤兵皆因其攻城和破坏雕像威力之强大而在国战中必备，美丽的舞娘则可提供治愈及多项附加状态属性，所以《三国群英传2 Online》的兵种设定提供了多种玩法和乐趣。

升级简单

说到升级，算是当下MMORPG游戏的主要内容。很多MMORPG完全以升级为主线，也就是说将玩家的时间无穷得投入到升级当中。《三国群英传2Online》中不一样，玩家的升级速度很快，而且游戏提供内挂，玩家也





八种职业可以任意转换



采用自由加点方式

不用一直守在电脑前。另外《三国群英传2Online》还按照历史上的月旦评的典故，设定了游戏中的月旦评，玩家可以通过月旦评答题获得相应经验值。每答题正确获得1%的经验值。每次设30题，一天设定四次答题时间。

游戏还设定了很多日常任务，可以获得大量经验。因此《三国群英传2Online》完全不是一款以升级作为主打的游戏，核心是让玩家以最快的速度提升等级，马上投入到紧张、刺激的国战中。

装备强悍

犹如大部分游戏一样，《三国群英传2Online》游戏中的装备也是比较重要，但是并未设定变态装备以吸引玩家争相争夺，而是将装备的加持和精炼作为重点。玩家在游戏内完成神器开光任务后，在武器加持到10以上便会发出光芒。

副本经典

《三国群英传2Online》将三国历史上的经典战役设置成为游戏副本供玩家组队探索，首期开放的副本包括句章之战、广宗之战、江东平定战，玩家在副本中不仅可挑战著名将领，更可在副本中收获各类奇珍异宝。

国战激情

国战是《三国群英传2Online》的精髓，也是将玩家融入到游戏里的关键，更是玩家发挥自身聪明才智的所在。游戏内分成魏、蜀、吴三国势力，势力的初始分布图完全按照历史中三国时期魏蜀吴三国割据形式加以划分。

团队协作

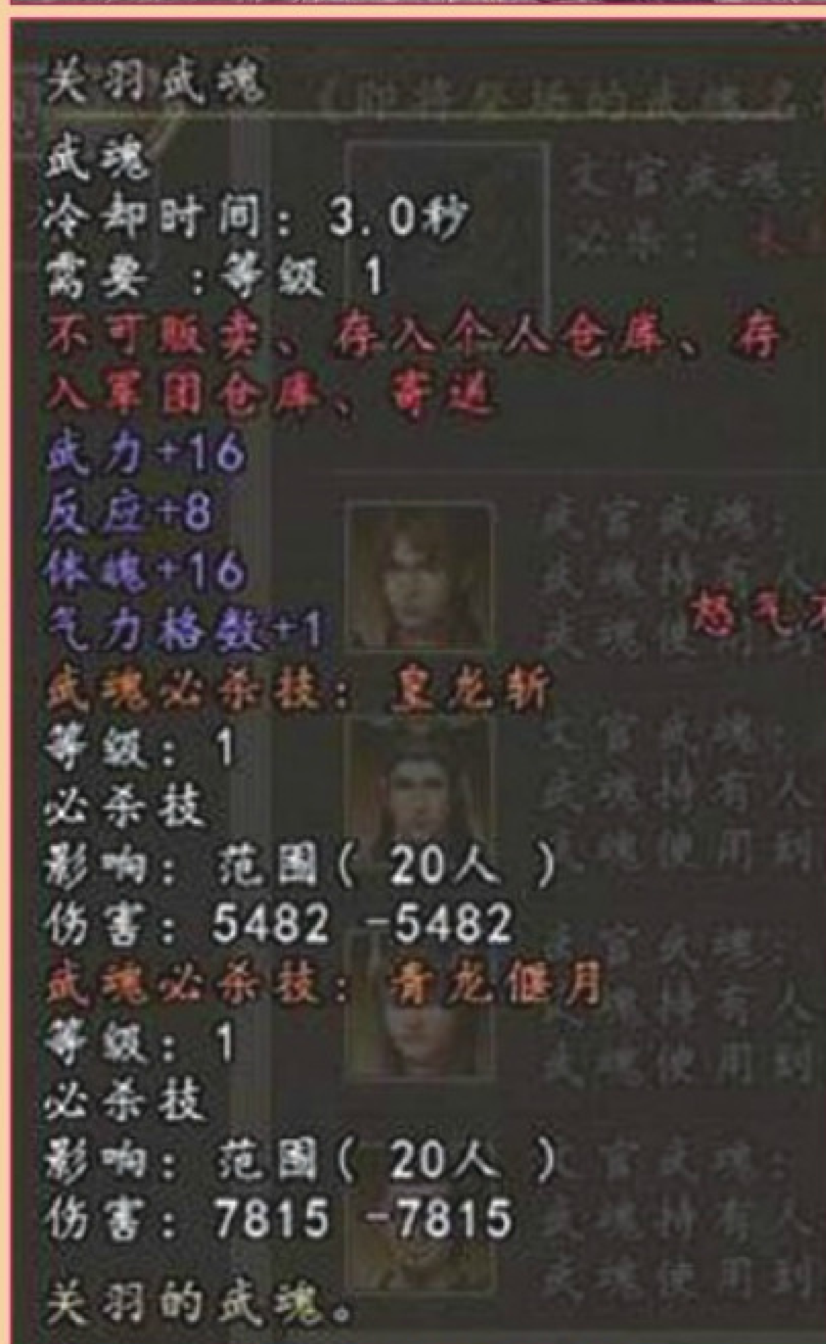
谈到国战不得不先引入军团的概念，即国家势力中的军团势力群。国战中，军团是占城的基础单位，军团的发挥与配合对国战结果有巨大影响。

机具运用

大型机具是《三国群英传2Online》的又一特色。机具种类繁多，作战特性也迥异。国战基本分为陆战和海战，有连弩车、投石车、神鸳车以及各类舰船供玩家操控。笔者在国战中曾驾驶神鸳车大肆收割人头，那种畅快淋漓确实十分迷人。《三国群英传2Online》海域甚广且四通八达，玩家可以通过驾驶战舰攻陷港口或载运士兵发动偷袭，以策应大部队行动。而且国战中，外交、军团部署、离间、策应等等策略都会有所表现。

当玩家在《三国群英传2Online》的世界里重新演绎着三国战争时，这种穿越时空的感觉会十分强烈，当国战结束的瞬间，所有的快乐和悲伤会一并涌上，那个时候你会发觉你已在现实中迷失，完全投身于游戏之内。正是在游戏中感受三国历史，以历史情怀进行游戏。P





玩家可以扮演三国名将



兵种转化很丰富



回答问题得经验













头条新闻

■快乐回合制网游《神武》火爆公测



9月17日，多益网络最新推出的回合制网游《神武》火爆公测，多益介绍，这是一款定位为“快乐”的回合制网游，力让所有玩家享受网络游戏最纯真的快乐。

多益表示，《神武》之所以定位为快乐网游，是希望所有玩家能够在游戏里找到最单纯的快乐。因此，《神武》不遗余力为广大玩家营造一个真免费的游戏环境，无论是高级装备，还是神兽珍兽，无需RMB也能拥有。为体现快乐之本，《神武》还拥有闪电般的升级速度，只需2小时就能到达30级，做任务有自动寻路，做剧情有大量经验，不用刷怪也能快乐升级。

多益介绍，《神武》的快乐之道不仅如此，游戏还拥有超萌的宠物军团，绝对是史上最萌的明星组合。男一号“小葫芦”，外号“宅女杀手”，“萌”死人不偿命。女一号竞争激烈，“小财迷”爱数铜钱，用金元宝砸人时可是又霸气又可爱；“小肥羊”披着狼皮，装单纯装无辜很有一套。还有，《神武》十二门派特色鲜明，大唐官府以威猛著称，外号“一招挂”；天魔里神出鬼没，擅长暗器，是“忍术之王”；狮驼岭属野兽派，肌肉猛男，狂暴攻击能将敌人撕裂；如此鲜明的门派对比，也能给大家带来最单纯的快乐。

■《梦想世界》全新成就系统助玩家“功成名就”



《梦想世界》近期推出全新成就系统，将记录每一位玩家的游戏人生。从第一次到达新地图，第一次加好友，第一次捉宠，到第一次活动，第一次副本……玩家在《梦想世界》历经的点滴情感和精彩瞬间，都将被记录到成就系统中。玩家可以随时查看自己的成就进度，并且可以根据自己的成就获取积分，该积分可以用来兑换个性称谓奖励和丰富的物品奖励。玩家完成特定的成就还可以解密徽章零部件，进而获得一个完整的成就徽章，并将自己的成就展示给其他人看。

本次与成就系统一起推出的还包括天地劫、庭院狂欢、新手任务等新内容。天地劫是9个关卡的高端挑战，专门为实力非凡的精英所设；庭院狂欢则让玩家可以在庭院邀请好友寻欢作乐，饮酒、玩小游戏等。《梦想世界》越来越成熟的游戏内容，将为大家做更精彩的呈现，并帮助每一位玩家“功成名就”！

■《梦想世界》第二届全国争霸赛倒计时



10月23日，《梦想世界》第二届“绝顶高手”全国争霸赛正式拉开序幕，距离比赛开始仅剩最后十来天了，此次争霸赛将诞生14～16位冠军，133个现金奖，冠军5000元，亚军1500元，季军500元，幸运奖200元。

多益表示，《梦想世界》“绝顶高手”全国争霸赛不只是奖励吸引，声势场面同样浩大，截止到今天，本次争霸赛已有数万人报名，规模庞大。此外，全国争霸赛为选手们准备了90级的公平竞技。所有选手同一起跑线竞争，拥有同样的装备、招式、召唤兽等初始条件，经过自己的精心调配将这些条件使用得宜就能在争霸赛中胜出。不是比RMB，也不是比装备比等级，完全凭实力凭智力取胜，相信会有很多名不见经传的黑马杀出。

月评

■你快乐吗?

多益的《神武》这次宣传口号不错：快乐。是啊，我们到底快乐吗？

小时候玩游戏绝对是快乐的，劳累的学业、唠叨的家长、恐怖的学校……哪怕是只需要一个控制键的像素游戏，在那时也像沙漠中的绿洲一样散发着生命气息。大一点之后应该也是快乐的，在网吧里联“大菠萝”，推“红警”，切“CS”，虽然仅仅是一种没有女朋友的人打发时间的方式，但开心却不是假的。后来出现了网络游戏，那时也是快乐的，组队、打怪、聊天、做任务……这种当时崭新的游戏形式一下俘获了那么多人……

不过如果现在有人问我，你玩游戏，快乐吗？

我却不能马上给出肯定的答复，这一愣神，代表了太多东西。

咱们今天不说单机，就说网游。随着网络游戏对玩家要求的提高，出现了PFF和PFU的说法。前者是Play for fun，也就是怎么高兴怎么玩，后者是Play for uber，也就是怎么强力怎么玩。开始时我对这个说法颇为赞同，就这么简单地把玩家一分为二。不过当我发现玩家会以此为标签标榜自己时，比如在装备不是很好时，告诉别人，“我是PFF的”，而那些把24小时都投入到游戏中被人指摘时，会说，“我们PFU追求的就是这个。”我认为我错了。

那些仅仅是因为各种客观原因不能达成真实目的而“被”PFF的能算作快乐吗？那些就是一心想争个第一，奋斗半年终于得偿所愿时难道就不快乐吗？

所以快不快乐这个问题，根本不能以“游戏里的情况”进行判断。

应该是心情吧，我想，只有自己才知道自己是否快乐。P

神武 ●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■广州 十年小雅

太过拉风！不玩《神武》的七大理由

回合制网游新作《神武》已于9月17日开放公测，鄙人深夜潜入公测禁地，冒着被神武粉丝拍死的危险，终于拿到了第一手情报。总的来说，《神武》太过拉风，建议对回合制游戏已经死心的玩家，要坚决抵制住诱惑，绝不能踏足《神武》半步，否则一定会无法自拔。

画面过于唯美

《神武》的画面过于唯美，让我这个在其他回合制游戏里面摸爬滚打好几年的老家伙颇感不适。新手村有必要搞出炊烟袅袅的效果吗？琉璃多宝塔有必要搞成梦境般的悬浮山吗？

宠物过于可爱

《神武》的宠物太过可爱，“萌”死人不偿命。神武玩家都有一个坏习惯，喜欢溜宠，没事就把宠物放出来招摇过市。宠物们太可爱了，每次都引起围观。“小葫芦”敢不敢不这么萌？小舌头吐着，小脸蛋红着，屁颠屁颠跟着走。最要命的是，千万不要让你的女朋友看到，否则她非得缠你一个晚上，让你给她抓一只，那今晚就别想睡了。

门派过于热闹

《神武》十二门派过于热闹，让人不知道选哪一个好。狮驼岭已经向女生敞开了大门。那帮闷骚的野狮子们终于等来了可爱的同门小师妹，说不定很快就会有“美女与野兽”的故事发生。观音姐姐也开始收男弟子了，我很想问问加入普陀山的各位热血男儿，请问要怎么称呼你们呢？

升级过于迅猛

《神武》升级速度太过迅猛，以至于被人遗忘有升级这回事。当你还在享受一环连一环的剧情故事的时候，突然发现自己积累的经验值，居然可以让你连升10级！几个剧情任务做下来，转瞬之间才发现自己已是30级！再算算时间，前后不过2个小时！要升到30级，放在别的游戏里，你可能要杀上千只怪，累得你呕出几十两血。《神武》不刷怪，纯剧情升级，再想想我们在其他游戏里手刃的成千上万只无辜的怪，谁能不“内牛满面”？

剧情过于曲折

《神武》的主线剧情和支线任务设计得太过曲折，让人怀疑自己是不是在看电影大片。新手村发生的一桩悬案，居然能引出前隋和大唐的恩怨情仇。初入长安城接到的第一个Case，居然引导我消灭了贪、嗔、痴三大心魔。东边前隋和大唐的恩怨的刚刚摆平，西边突厥的人马就大军杀到，时不时还发生几件离奇案件，可能是唐王梦到鬼，也可能凌烟阁被盗，不过我最愿意接的案子，还是青楼姑娘被采花贼骚扰之类的。这么丰富的剧情，你让我怎么舍得停下来干别的事！

免费过于动真格

《神武》“真免费”太过动真格。别的游戏也说自己终生免费，忽悠玩家进去再狠狠补你一刀。《神武》咋就这么实诚呢？说免费还“真免费”，每天打打宝图封封妖，就可以赚到“神武币”，拿着这些“神武币”就能像富二代那样随便消费，买个8级材料打一副极品装备，再买点神兽之灵咱也过过神兽瘾。

玩家过于执着

《神武》的玩家太过执着，对我这种以刺探军情为目的的伪玩家造成了前所未有的心理压力。《神武》刚封测那会，两组服务器三条线全开，组组爆满，玩家排着队等着进《神武》。我还以为进去了就有快活日子过，没想到啊，服装店排队，武器店排队，就连师门大院也要排队。我真为我师父急，这帮不肖子孙就知道领任务，不知道师父他老人家年纪大，经不起几层围啊。你说这游戏究竟有什么魔力，排队也要玩，太执着了。

《神武》确实拉风，已经开始玩《神武》的，绝对不会放弃这款游戏，我就是其中的典型……各位看官，我就指望你们还没开始玩，千万别开始，开始就不想停，太过拉风了！



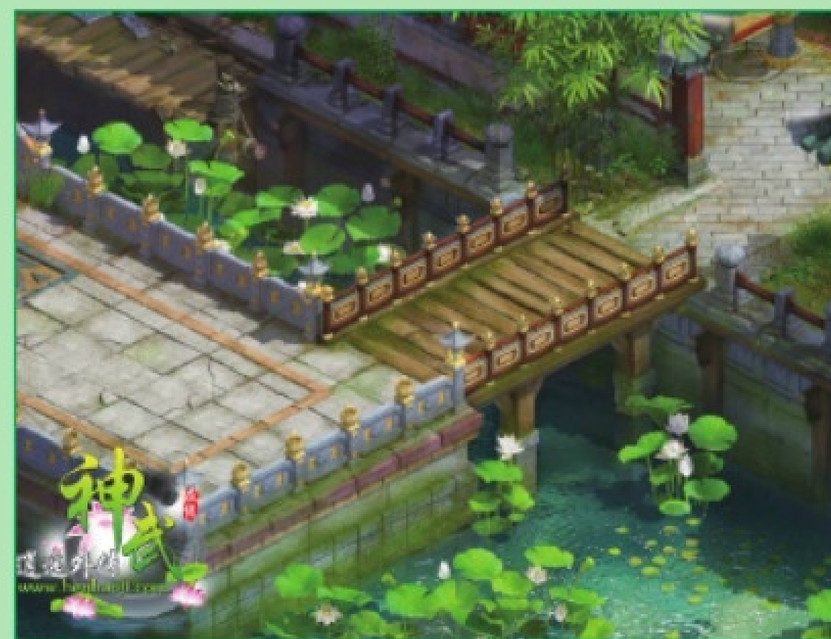
坚决不信！如此震撼的天火出自新人之手



冷静！冷静！莫震惊！



莫信！如此华丽的招式是一群小鬼发出来的



唯美得一塌糊涂的小桥流水荷花池

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com

■广州 冰封de绝恋

《梦想世界》全国争霸赛新人扫盲

很多玩家还在怀念《梦想世界》首届“绝顶高手”全国争霸赛无限PK的快感时，第二届争霸赛的脚步已然临近。在这个公平的舞台上，所谓的胜负是流派内的争斗，因为11个流派都有自己的冠军，而玩家的等级还有金钱等诸多条件都是一样的，这里比的不仅是玩家对职业的认知程度，更是玩家的人品。

在这里没有RMB玩家和时间玩家的区别，只要你肯参与，说不定冠军就是你，5000元现金奖得主就是你，哪怕你是刚刚涉足梦想的新人。在比赛开始前，先给各位新人扫扫盲，让我们一起认识一下《梦想世界》变幻莫测的战斗系统。

控制点——职业大不同

《梦想世界》玩家需要先选择职业才能选择流派，因此职业的特点关乎玩家的成长方向，即便最为特殊的儒家流派，法师和术士都可以选择，但是由于职业的不同，也会导致迥异的发展方向。三种职业最为明显的区别在于控制点的回复，战士是每回合回复8点攻击点，4点防御点，4点干扰点；法师是每回合6点攻击点，6点防御点，4点干扰点；至于术士由于攻击不是首要的，干扰和辅助是第一要义，因此干扰点的需求是最高的，控制点的回复是每回合4点攻击点，4点防御点，8点干扰点。

那么控制点有何作用呢？答案就是和所谓的魔法、力道以及愤怒这些能量一样，都是使用招式的前提条件。控制点不是一次就直接给你的，而是需要每回合的积累，玩家在使用招式的时候则会消耗掉，如果控制点达不到招式要求，那么即便力道魔法满足了，招式还是没办法使用，因此有些时候看到一些招式明明力道和魔法够了，却显示灰色也就没什么好大惊小怪的了。总体而言战士消耗的攻击点多，法师一般也是如此，不过对于儒法而言由于封印也是不小的追求，因此儒法对于干扰点的需求远胜于攻击点，术士分为封系和辅助系，身为封系的阴阳干扰点绝对紧张，而辅助系的佛家则是一直需要防御点，儒术相对中庸，如果不打算使用80级的辅助招式，一般而言缺干扰点的几率要大些。

既然干扰点如此重要，难道只能等着系统给我们的回复吗？显然不是，在装备特效中有个比较值得注意的一点那就是护腕的XX准备，玩家最好根据自身的需求加以选择。

特色鲜明的流派

选择好了职业，玩家的最终定位将由流派决定，《梦想世界》拥有11种流派，如果算上儒家的术法之别，其实算12流派也不足为过。每个流派有每个流派的特色，虽然职业可以将所有的流派分成物攻，法攻，封系外加辅助四大类，但是内部的区别也是不小的。

儒家

儒家分为儒术和儒法，儒术既是封系也是辅助系，说其全能也可以说其全废，《梦想世界》的一条铁律——术士不能互封。但是这句话后面必须做个补充那就是儒家除外。确实儒是《梦想世界》的一个悬念，虽然目前人数依旧不多，但是单兵作战能力应该说是最具优势的，笑傲任何职业的封印，不俗的辅助能力，外加可以号召对方召唤兽造反的非礼勿动，对于魅力的甚低依赖，铸就了儒家的高速。如此全能的流派确实让人喜欢。而法儒除了具备术儒的上述优势外，法术输出也是其强项，不过嘛，全面发展也造成了法儒的高不成低不就，在诸多法师中，法儒的伤害应该算是最低的。

道法

道法应该算是《梦想世界》全职的法师，因此法术输出最为全面，但是也造成了辅助方面的缺失，虽然可以减速加闪避，但是目前更多的还是以输出为主，多样攻击手段，遇到鬼魂宠可以有辟鬼符应对，而面对高抗的术士，一个煞鬼目下去直接无视抗性。如果说哪个流派操作最为简单，个人还是首推道法，比较适合梦想新人。

巫师

巫师最大的特色就是放毒和召唤，不过不要忘记其法术输出的能力。无


刀法招式幽影斩


华丽枪招横扫千军


拳招庐山升龙


首届争霸赛流派选择

奈目前争霸赛没有100级的招式，众多法师所追求的邪王咒难以见面，比较遗憾。由于自身招式对于速度的依赖甚少，因此巫师是目前最为流行的魅法首选流派。

佛家

佛家有着无人能及的辅助和回复能力，因此也是众多活动的宠儿，群体PK的话佛家也是必须的，只是遇到单体PK被动防御的尴尬就显现出来了，虽然也具备一定的封印能力，但是输出手段的缺乏，导致佛家制胜的关键只能在于一个字——拖，所以如果不会因此而抓狂的话，单P可以考虑下这个职业，领略这种“众人皆疯，唯我淡定”的快感。

阴阳

阴阳是《梦想世界》的主封手，虽然在术士中，阴阳由于要遵循术士不互封的铁律而相对吃亏，但是在对付法师和战士的能力上，阴阳则表现出其傲人的一面。另外此次争霸赛没有坐骑也没幻化，注定阴阳在法师和战士面前可以傲视群雄。

战士

战士分为六个系，实在很难完全细分开，特别是争霸赛中没有招式精修，没有100级大招，流派的特色更难体现。战士可以说是《梦想世界》最难玩好的一个职业，除非对自己很有信心，否则选战士流派还是需要慎重。因为战士的输出和招式抗性有很大的关系，因此猜招是战士的必要素质之一，不仅要知道如何克制对方，给对方以最大的伤害，更需要做出最合适的反制，使自身受到的伤害降至最低。虽说是猜，但是猜招还是有据可循的，需要我们对招式非常熟悉，领悟各个流派常用招式的套路，最重要的还是双方心理的博弈。

1.剑战：剑战有最快的招式先发制人，而如果针锋相对招式的速度比术士快的话，则可以反过来通过打干扰点来达到反制术士的目的。因此剑战最大的特色就是快，敏系是最佳追求，抗击术士封主要还是通过抗封招的使用。

2.笔战：笔战最大的特色是存在诸多极端抗性的招式，因此如果深谙战士猜招的门路，笔战是不错的选择，而划阴破阳这个战士最牛的力敌招式，也铸就了笔战的经久不衰。

3.拳战：拳战是唯一一个可以封印的战士流派，速度快的话可以反制术士，除了封印外，拳战的招式也是蛮不错的，虽然没办法领略到100级招式握魂的激情，但是庐山升龙还是可以让你有不小的惊喜。

4.枪战：枪战是《梦想世界》最大的一个战士分支，因此在众多武器中枪是最贵的，枪拥有众人喜爱的招式三环套日，可以对对手连续造成三次伤害，不过个人认为枪战还是相对适合群P和任务，单人PK未必占据优势。

5.刀战：刀战是《梦想世界》的悲情流派，速度慢抗性差是刀战的主旋律，因此在战士中最吃亏的就是刀战，虽然拥有曾经最为牛叉的灵巧招式刀降修罗，但是已经挽回不了刀战的弱势。但是强悍的生存能力是刀战真实的写照，虽然少了招式精修，这一特色黯淡不少，但是熟悉刀战的朋友依然可以在3v3比试中一展所长。

6.暗器：暗器集诸多战士之所长，所以很难挑剔其劣势，在战士中可以说暗器最为占优势，不过自身缺乏对战术士或者法师的能力，所以除了战士内部PK外，暗器的对外能力还有待提高。

召唤兽

《梦想世界》的召唤兽不局限于攻宠、血宠和法宠，目前比较普及的还有媚笑宠以及干扰宠两大分支。特别是媚笑宠，即便自身不是封系，只要召唤兽能力够强悍，反封对方未尝不可。干扰宠的典型代表就是鬼王，当然全国争霸赛中玩家一定可以合成更为优秀的召唤兽。好的召唤兽哪里来？除了通过洗BB加打书外，更为重要的途径就是召唤兽的合成，虽然召唤兽的合成成本高且成功率低，但是合成的召唤兽可能会得到比原本的召唤兽强悍得多的资质，甚至可以继承更多的双方技能，合成甚至是6技能召唤兽的唯一来源。变异的召唤兽也不再是摆设，除了可以打书外，更重要的也是可以合成，因为变异的召唤兽资质上限要比普通的好得多，所以拿变异的召唤兽去合成效果肯定更佳。

比赛的时间将近，上述几点只是粗略的给大家画个轮廓，更多的资讯还是关注官网的介绍，如果想让自己走的更远，多多了解学习是必要的。新人由于缺乏实战经验，如果仓促上场，即使与其他人装备相同，也可能成为战场的炮灰，但是只要你努力了，相信你将是个例外。P


首届争霸赛人物选择厅


首届争霸赛特技兑换



首届争霸赛玩家PK现场


首届争霸赛仙流宝物


首届争霸赛心法选择

头条新闻

■《天龙八部2》战争资料片10月21日上线

搜狐畅游宣布，《天龙八部2》最新资料片将于10月21日上线，主打史诗级阵营对抗等战争玩法。作为2010年度大型资料片，本次更新内容将包含可容纳60人同时参与的大型群体PVP副本“宋辽大战”、颠覆旧有珍兽玩法的附体新功能、游戏内嵌的SNS系统、多人同乘坐骑以及慕容门派新心法、技能等革命性变动，可谓《天龙八部2》的年末巨献。



■《剑仙》公测传佳音



搜狐畅游表示，2D仙战作品《剑仙》已于9月9日正式开启耀世公测，玩家的热情使当天所有服务器全线爆满。震穿屏幕的华丽技能，纵横三界的御剑飞仙，超越想象的策略PK模式，与诛仙灭魔、公共副本等颠覆性概念，都带领玩家回归2D最本质的快乐。此外，《剑仙》还郑重承诺，永不出售武器装备，并每天放出4999元数码产品等多重大礼，将“亲民网游”的路线贯彻到底。

■《中华英雄·国际版》傲世开服

搜狐畅游宣布，《中华英雄·国际版》已于2010年9月15日傲世开服，为玩家带来武侠网游极致游戏体验。

搜狐畅游表示，《中华英雄·国际版》是由搜狐畅游倾力推出的武侠题材MMORPG，取材自香港著名漫画家马荣成、黄玉郎联手打造的同名漫画。游戏由次世代高端引擎精心打造，以凹凸贴图等渲染技术保证超高还原度，人物、场景形象逼真，画面细腻而华丽，将带给玩家身临其境的iMAX级视听享受。



■搜狐畅游聘9大项目市场经理

搜狐畅游表示，“2010项目市场经理全球竞聘”自8月6日启动以来，已收到多份颇具竞争力的竞聘营销方案。目前竞聘还在进行，在最终人选确定之前，欢迎更多有想法、有能力的人才参与其中，加入到畅游的大家庭中来，与众多营销精英一起，展现个人价值，推广精品游戏。据悉，畅游旗下《天龙八部2》《鹿鼎记》《中华英雄》《刀剑英雄》《刀剑英雄2》《古域》《大话水浒》《剑仙》《霸者无双》9款网游作品全部参与本次竞标，竞聘成功者将最多可带领一支30余人的市场营销精英团队。搜狐畅游指出，以“催生网游精品”为宗旨的祈宝计划的施行和畅游强大的自主研发实力，保证了畅游高品质游戏的持续推出，也确保了每一个人才在畅游有足够的展现自己能力的机会。

月评

■找工作

看到这次搜狐畅游招聘不由想起找工作这个话题，大概很多读者还都在上学，不用面临找工作这种麻烦事，不过只要你不是富二代，早晚都得走这一遭。

我认识很多年轻人，都希望能在游戏公司找到一份差事，对此我不想做出打击或者鼓励，只能凭借我个人这几年见到的、听到的，为大家提个醒。

首先，游戏公司可能与大多数人想象的并不一样，那里并不比其它行业更加有趣，尤其当你把玩游戏作为一种工作时，完全找不到丝毫乐趣，仅仅是流水线中的一环。其次，如果你只是喜欢玩单机，那么更要做好心理准备，因为国内单机公司已经屈指可数，如果进入网游公司，你会发现很多你之前对游戏的看法、对运营商的看法，都是错的。再其次，如果你想参与游戏研发，那么现在需要好好学习，各种知识都会在开发游戏中用到，尤其好好学习英语。最后，如果网游继续保持发展势头，你又不是太傻，那么做上几年，你会拥有一份很不错的薪水。

我见到太多年轻人进入游戏公司没几年后，便会改变对“游戏”的看法，“游戏”不再是游戏，仅仅是一件产品，与可乐、棒棒糖、拖布没什么区别。我不知道这到底是好还是坏，是迷失还是进步，我只能说，你不会因为进入游戏公司便能持续保持对游戏的热爱，那仅仅是一份工作，与你之前的游戏经历、游戏幻想，没有丝毫关系。

当然，最后还是希望所有有志于投身于此的读者能有个好归宿，寻找到真正适合自己的道路。P

天龙八部2

●制作：搜狐畅游●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

解密：《天龙八部2》朝廷诏令任务

北宋末年，宋徽宗沉迷于书画之中，沉醉于美人怀里。他整日不理政事，将大好河山交付到几个弄臣手里，以致朝纲混乱，妖孽四起。凶残的土匪欺凌百姓、哗变的士兵掠夺乡民、凶猛的禽兽横行无忌……

天下苍生，危在旦夕。可恨那徽宗皇帝，只想做个风流天子，却不愿当个贤明圣君。

皇帝的昏庸之举终于惹恼了一位武林高手。这一天夜里，他潜入皇宫，将正在挥墨作画的徽宗皇帝逮个正着。也不知道这位侠客做了什么举动，第二天早朝时，宋徽宗竟然破天荒地出现在大臣面前。他痛斥童贯、蔡京等佞臣，并向众臣询问百姓疾苦。

宋徽宗的举动让大臣们十分惊讶。众人楞了半晌之后，方才纷纷上奏，所奏之事，几乎全是“匪患猖獗，民不聊生。”徽宗大怒，立即发出一道圣旨，令禁卫都统离开京城，奔赴各地，拯救万民。

朝廷颁布诏令，群雄斩妖除魔

这禁卫都统乃是皇城内最为精锐的部队，由皇帝直接指挥。徽宗竟然舍得将他们派遣出去，莫非他真的幡然悔悟了吗？非也！这一切，全因神秘高手的深夜造访。徽宗定然是吃了苦头，受了教训，才有这“回光返照”般的举动。关于这名高手的身份，江湖上有N个版本的传闻。有人说他是忧国忧民的大侠萧峰，有人说他是大理皇帝段誉，还有人称他是少林无名神僧……但这些传言，却没有一个被证实。神秘大侠，永远成了一个谜。

其实，大侠的身份已经不重要了，重要的是：朝廷终于关注百姓疾苦了。徽宗圣旨发布的第二天，数名禁卫都统便奔赴各地，剿匪除害。

按说，这些“皇家卫队”武艺高强，定能铲除祸害。不曾想，此时的天下，已经面目全非，单凭禁卫都统的力量，实在难以拯救苍生。

见此情形，禁卫都统纷纷上奏朝廷，请求朝廷发出诏令，招募江湖豪杰协同作战。随着宋徽宗御笔一挥，一场席卷天下的剿匪之战由此打响。天龙2中的所有怪物，均为祸害之根源。

诏令内容详解

摩崖洞、野人洞、黄龙洞、火焰谷、高昌迷宫、雪狼湖、汗血岭等险恶之地，匪患最为猖獗。因此，禁卫都统们分别赶往以上地点，等待侠士们前来接受诏令。修为在20级以上的侠士，可向这些禁卫都统们接取诏令，行侠仗义。

诏令共有三种任务内容，会随机安排给各位侠士。第一种任务是除尽天下祸害，要求侠士们击杀一定数量的怪物，没有场景限制，任何类似的怪物均可。第二种任务是杀怪寻物，即从怪物身上夺取物品。第三种是定点除魔，要求侠士们在指定场景内击杀一定数量的怪物。

三种任务，虽然内容有所差别，但都有一个共同的目的：铲除妖孽，拯救苍生。这原本就是武林侠士们肩负的使命，如今天降大任，众侠士当然不会推辞。再者，朝廷为了激发大家的积极性，特地为侠士们准备了巨额经验值奖励，完成任务即可获取。而最为重要的是，此任务并不会耽搁大家的修炼效率，任务内容与杀怪挂钩，让侠士们可以一边杀怪修行，一边完成任务。这一箭双雕之举，我想没有几人会拒绝吧。

不过，似乎是为了给禁卫都统们留些脸面，让他们也有事可做，不至于被百姓嘲笑，朝廷特地对侠士们的任务次数作了限定。每位侠士，一天只能接取5次诏令。对此，众侠士并不在意。只要能为天下苍生出一份力，即使牺牲自己的生命，也是值得的；这点小挫折，岂能浇灭大家高昂的斗志？

祸害天下的妖孽们，洗干净你们的脖子，迎接我们手中的利剑吧！



杀戮！目标：1000只怪物！！



威武的禁卫都统，他们是皇帝最为信任的兵士



群雄齐聚，共讨妖孽



在火焰洞找到禁卫都统，接取诏令



贼子们受死吧！

鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■成都 阿鱼

名扬《鹿鼎记》之拜师学艺

康熙八年，发生了一件震惊朝野的大事。手握重兵、党羽众多、武艺高强、有着满洲第一勇士的重臣鳌拜栽了。16岁的康熙与年龄相仿的假太监韦小宝兵行险着，有惊无险地将鳌拜制伏。自此，康熙终于成为了一个名副其实的皇帝。而擒拿鳌拜有功的韦小宝，成为了康熙身边的大红人。我们的故事，从这里开始……



少年与老头的争执

扬州城的烟花三月，景色迷人，热闹非凡，一片繁华景象。城北大街，是扬州城前往百花谷的唯一通道，熙熙攘攘、来来往往的人们为着各自的需求而忙碌，很少有人会留意到街边一老一少的对话。

这少年身材矮小，细小的眼睛炯炯有神，一副古灵精怪的模样。此刻，他正涨红了脸，与身旁的白胡子老头说理呢。

“我说老头，从我一进城，你就指使我干这干那，跑腿、寻人、打怪，零零散散的事情都做遍了。这下你该兑现你的承诺了吧？我要加入你说的那六大势力，我要出人头地。”少年有些激动。

“呵呵！”白胡子老头淡然一笑，“你不要着急嘛，清风。我赵天师说话，向来是一言九鼎。让你做的那些事，对你也是有好处的，不然你怎么会了解《鹿鼎记》世界的基本情况？怎么会得到珍兽小蛋鸡、佣兵小豆丁这两个贴心伙伴？还有你的修为，现在你已经有10级了！”

“这话倒不假，我也知道你吩咐的那些事，是为了考验我。”清风调整了自己的情绪，语气也变得平缓，“我现在通过你的考验了，你该让我加入六大势力了吧？”

循循善诱的天师与好高骛远的清风

“猛将、贤士、剑客、火枪、隐者、药师六大势力，你想加入哪家？”赵天师微笑着问道。“我全部都想加入。”清风豪气干云地回到道。

“唔，那可不行。这六大势力都孤傲得很，最多只能选3种势力加入，而且目前你只能选择一种。其他两种势力，需要你分别修炼到50级、70级时，凭借相应的职业转职书，方能加入。”

“幼稚的门户之见……”清风不满地嘟囔道，“那么，我该选择哪个势力呢？老头，你介绍下啊。”

“猛将血多防高，拥有出色的仇恨控制力，是队伍中冲锋陷阵的灵魂人物。”赵天师捻着胡须说道。“这职业能够天下无敌吗？”清风一脸期待。“不能，猛将的攻击力并不出众。”“不能无敌，我不喜欢……”清风失望



天师老头，你家仙鹤的脚踩着我的头了！！！



我身后是佣兵小豆丁与珍兽小蛋鸡



手持大斧，拥有万夫不当之勇的猛将



贤士老家：清雅脱俗的京燕山庄

地拒绝道。

“贤士擅长远攻，群战能力出众，且单体控制力强，这职业你喜欢吗？”赵天师问道。“能够无敌吗？”“不能，贤士血少防低，一旦被对手近身，便会失去先机。”“那我不喜欢！”

“剑客剑法凌厉，伤害输出高，爆发力强，还能隐遁行踪，给敌人致命一击。这职业你应该会喜欢。”“能够无敌吗？”“不能，剑客防御较低，不适合力战，一击不成，就只能退却了。”“那我不喜欢！”

“唔……”赵天师显然有些生气了，“那火枪呢？他们远攻能力强，还擅长各种机关陷阱，是不折不扣的智谋型战士。”“能够无敌吗？”“不能，火枪不适合力战。”“那我依然不喜欢。”

“隐者呢？他们拥有不俗的攻击力与减益能力，同时擅长诅咒类与增益类技能，更拥有自身复活绝技，这种全能型职业，你总该喜欢了吧？”“能够无敌吗？”“不能……防御低是隐者的弱点。”“那我不……”

“你这小子，怎么如此好高骛远？”赵天师再也无法忍受了，直接打断了清风的话语，“这世界哪有什么无敌的职业？只要自己喜欢，再用心去培养，任何职业都能够出人头地。你再这样，我就放手不管了！”

学绝技通天赋，药师也能很疯狂

“别呀，老人家，我知错了。”清风着急地道歉。如果赵天师不管了，那自己的美好前途也就夭折了。“不是还有一个势力没说吗？对了，是药师！天师你老人家见多识广，赶紧给小子我介绍下啊！”清风恭维道。

清风“孺子可教”的态度令赵天师颇为满意，语气再度变得慈祥起来：“这药师，是《鹿鼎记》中唯一的医生，身怀救死扶伤的绝技，深得大家的喜爱。不过，他们攻击技能很是一般。”

“没事，我就选这个了！做一个救死扶伤的医生也不错！”有了前面的教训，清风“乖”了很多。

“恩，药师也不错！只要你勤于修行，将药师绝技练到炉火纯青的地步，立足江湖是绰绰有余。若是机缘巧合，得到药师天赋丹，激活天赋经脉；再从洪教主手中夺得药师天赋绝学，加以修行，便能增强武学威力，让自己跻身一流高手行列。而且，药师的天赋并非只有一种，每个职业，都可以同时拥有7、8种天赋。”

“小子，你要走的路还长得很呢，别总惦记着那第二、第三种职业。你若能将药师这一职业修炼圆满，也足以纵横江湖了！”赵天师语重心长地告诫清风。

赵天师的举荐书

此时的清风，已经全然不是先前那个无知而急躁的毛头小子。赵天师一席话，让他对六大势力有了一个全新的认识。“不管哪个势力，既然能够屹立于江湖之中，就必定拥有非凡的实力。我先静下心来练好一个职业，而后再去参悟其他两种职业；假以时日，我便是江湖上有名的武学宗师。”心念至此，清风心情大好，忙向天师施礼：“多谢天师忠告，小子谨记在心。”

“哈哈！如此甚好！”赵天师满意地笑道，“我也不耽误你时间了。喏，这是我的举荐书，你拿着它去城西大街找药师门派接引人丘苑，她会将你送到朝云珠海。你径直去找李世甄老头，便可拜入药师门下。”

丘苑身穿翠绿色衣服，戴着一顶斗笠，右手托着一个巨大的药葫芦，一看就是济世救人的医者。

“赵天师推荐的少年英杰，绝对够资格加入我们药师行列。”丘苑看过举荐书后，笑着说道，“现在，我就将你送到朝云珠海，你拿着这封信去见李世甄掌门，就能成为药师了。”

拜入师门

朝云珠海是个景色优美的好地方，而清风却来不及欣赏这美丽的风景，直奔李世甄而去。他已经迫不及待了。

李世甄是个和蔼而亲切的白胡子老头。看过书信之后，他笑眯眯地看着清风，用嘶哑的嗓音轻声说道：“孩子，你已经是药师了！”

听闻此言，清风激动万分，自己终于成为六大势力中的一员。未来的江湖路，挑战与机会并存。清风坚信，出人头地的那一天不再遥不可及。他要和手刃鳌拜的少年英雄韦小宝把酒言欢，还想会一会那名满江湖的天地会总舵主陈近南。P


这位骑着猛虎的GG，便是传说中的剑客


瞧这火枪手，正在聚精会神的瞄准目标呢


拿着令牌的乖乖隐者MM


做一名救死扶伤的药师，是个不错的选择


美丽的药师接引人：丘苑

头条新闻

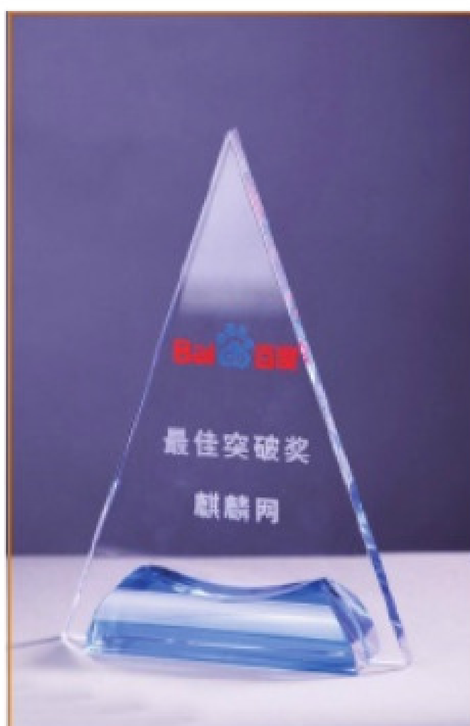
■《成吉思汗2》不删档内测开启



《成吉思汗2》不删档内测于9月10日开启。为了保证百万玩家在内测第一时间同时入驻，首批16组万人服务器将全面开放。《成吉思汗2》项目组负责人表示，游戏内测期间将举办4大狂欢活动，全民领100Q币、津贴5重奏、万元新手礼包、上线领军饷，人人皆可领取丰厚奖品。该负责人同时指出，为了回馈广大玩家的鼎力支持，3000万现金打造史上最大规模的内测线上狂欢活动。“无论你是荣耀的皇帝国王，还是普通的休闲玩家，都可以领到价值丰厚的奖励。”

《成吉思汗2》9月10日内测期间全面开放“领土战争”玩法，最强帮派PvP玩法全新加入。在中立地图争夺属于NPC的据点，占领后即可选择经营和发展据点成为强大的战争堡垒或者是缩小的城市。以据点为基础逐步并吞其他中立据点，数个据点之间的大型PvP将为玩家提供更多的野外PvP玩法。同时，内测期间玩家可以体验最奢华的游戏场所“天上人间”。麒麟表示，如果说战争是《成吉思汗 2》的主题，那么“天上人间”就是创造快乐，这里有不同类型的奢华游戏项目，结合不同的主题文化，加以娱乐性演绎。

■ 麒麟游戏获最佳突破奖



2010年9月2日，以“创新，开放，共赢”为主题的百度世界2010大会在北京中国大饭店召开。麒麟游戏作为优秀民族网游企业代表荣获“最佳突破奖”。

麒麟游戏方面表示，除了极度重视网络媒体以及地面推广外，麒麟游戏一直都在强化其基于搜索的互联网营销创新模式。麒麟游戏首款自主研发网游《成吉思汗》在去年取得不俗成绩，而这一成绩的取得很大程度上得益于与百度在用户资源上的深度合作，这直接表现在麒麟游戏官网在百度被搜索的次数在同行业内位列前茅，也因此《成吉思汗》不久前曾斩获百度游戏风云榜颁奖典礼“风云历史RPG网游奖”的殊荣。据透露，麒麟游戏已与百度达成深度战略合作关系，双方将在下半年联运2010年网游扛鼎巨作《成吉思汗2》，在优势资源领域展开多合作，如在“混服”运营模式上做出了积极的深入探索。

■《夺命心跳》西安杀青



由梁家辉、林熙蕾主演，张琦执导的惊悚悬疑影片《夺命心跳》在西安顺利杀青，进入紧张的后期制作。

拍摄杀青戏当天剧组惨遭暴雨袭击，导致剧组不能按照原计划结束拍摄。“原本的晴天换成了暴雨，让杀青戏更加惊悚。”据导演张琦介绍，杀青戏份原本安排的是一场深夜追逐戏份，失魂落魄的林熙蕾躲避凶手的追杀。而突然遭遇的大雨却让这场戏份蒙上一层诡异的氛围。张琦说：“没想到拍摄下来更添惊悚。”“影片中不光有雨戏，还会有各种关于水的戏份。”张琦表示，为了表现出惊悚氛围，影片会设置各种跟水有关的情节，力图打造一部融合了各种“水戏”的惊悚影片。

月评

■ 各种“玩法”

现在网游都喜欢用“玩法”来抓眼球，一款作品甚至能提供给玩家上百上千种玩法。如果把每天上线开一个箱子也当做一种玩法的话，也许确实有这么多……而且咱们现在仔细想想，什么叫“玩法”呢？大概就是说，你可以这么玩，也可以那么玩，可是在打怪升级穿装备的主旋律中，我到底该怎么玩？没错确实可以加入很多休闲内容，但只要观察一下就能发现，所有游戏内容都是对玩家有利益的，比如金钱、经验值等等，一个对玩家成长完全没有作用的活动，比如你去拜访一个NPC，NPC每天给你讲一个故事这种，绝对只有极少数人会参与其中。而类似收集宠物、最快通关、服务器排行榜等设定，也很难称为一种“玩法”。所以在我看来，每款游戏都只有一种玩法——玩。

《成吉思汗2》终于开始内测，这款成就了麒麟的作品人气依然火爆，其中一个重要原因其实不是它提供了多少种玩法，而是给玩家提供了多种“途径”，这也是目前很多游戏采用的方式。

举例来说，你上线后，有无数的事情等着你去做，师门、每日、转盘、小游戏、开宝箱、副本、线上活动等等，就好像一个日程表，会告诉你今天你需要做哪些，哪些已经做了，哪些还没做，而所有这些都如上面所讲，可以提供给玩家经验值、装备或者金钱等等。

初次见到这种设定时，我觉得还算有趣，简单明了，不需要我思考过多，去做便是。但是渐渐我却觉得有些无趣，游戏似乎变得有点不像“游戏”而是一个线上集会了。

《成吉思汗》在很多方面均有所创新，希望这种精神能在续作中得以传承，对这种模式进一步加以改良。P

梦幻聊斋

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://lz.70yx.com/

■北京 红岸·田字木中来

《梦幻聊斋》封测小心得

有些经典的游戏模式，是长期玩游戏的玩家所不能忘怀的。每一个游戏的出品都说明玩家对这些游戏依然有着眷恋。很多年前，家里有电脑的必定都玩过《仙剑奇侠传》，那个至今都在很多玩家的心里留下经典而无法超越的永久烙印。



玩家被剧情所牵绊，于是记住了一个游戏模式——回合制。时光荏苒，回合制现在也出现了3D模式，于是唯美的《梦幻聊斋》便来到喜爱回合制玩家的面前。下面就给一些正在玩或者准备玩《梦幻聊斋》终极封测的玩家们一些不能错过的游戏心得。

闪电般快速升级

只有高等级才能体验到游戏中带给玩家的乐趣，所以升级是必不可免的。

0～10级：按照系统任务提示就可以顺利通过，很简单。

10～20级：可以到栖霞山或者是金陵城中的藏经阁进行刷怪升级。这个阶段是玩家第一次与其他玩家组队，组队时可以获得更多经验值。这时大家可以佩带物理系宝宝，而且不要忘记领双倍哦！

20～30级：在10级时，玩家们就拜师学艺了。师父不会让玩家闲着，每天20个师门任务，对于这个级别的玩家来说，任务奖励的经验很是丰厚，不过后期高等级的玩家可以放弃飞洪洞买道具的任务，因为那个任务是赔本买卖。之后大家可以去平妖，不仅有经验，而且还有一定的几率获得装备，此外，注意平妖时无双倍。

30～40级：这个阶段可以去龙宫升级，如果很有效率的话，很快就会到40级。这个阶段建议大家带法系的群攻宝宝，升级效率至上。

40～60级：到达40级后，大家就可以告别龙宫，当然每天还应该继续师门任务。这个阶段的玩家可能会感到无奈，等级的提升受到双倍经验时间的限制，没办法每周就14个小时的双倍。当到达45级时，玩家们可以更换一下宝宝，最好的宝宝是白无常，升级地点也就是东海、奈何、鬼门、安琪岛。

60级以后：现在你已经成为《梦幻聊斋》高级玩家了，升级依然是组队刷怪，或者通过跑商，也可以获得丰厚的经验。

数夜间腰缠万贯

“金钱”可以说是任何游戏中的必备。低等级时对金钱的需求不大，但是到后期要考虑武器装备，便需要大量金钱投入。所以大家可要未雨绸缪哦！到30级后可以去跑镖，为了迅速获得大量金钱，可以找朋友帮忙在善恶那里定一个旗子，之后自己定在镖局，运气好的玩家还可以获得很多还童丹、宝宝技能书、各种制作图纸。

相对比较高等级的玩家来说，可以去抓鬼、同气、白莲、平妖之类的组队活动。都会打出很好的东西，而且这些东西都是有很大需求量的。例如还童丹，是为了得到更好属性的宝宝，谁不会准备很多呢？宝宝技能书亦是如此。这样在30级开始，积累到70级时，大家就可以身缠万贯咯！

经典心得大杂烩

双镖：有时去军营接押镖任务时会出现两个镖，别担心，做完任务之后回收的就是两个。而且军营的镖不太好走，路上有很多密集的怪，非常厉害，能跑就跑，提高效率。所以可以去帮派把逃跑点高一些。

武器制作：武器的等级直接决定升级速度快慢，所以大家绝对需要一把好武器。其实去买一把武器没有自己去做一把合适，所以建议大家还是自己学习武器制作。

剧情任务：一些任务很是有难度，特别是50级的剧情任务，组队配置最好是一个若兰，一个医生，三个输出（最好有崂山观），主怪会给小怪防御，所以要把他封住，然后再封住会加血的怪。



双倍经验：每周每个玩家只有免费14个小时的双倍经验时间，而且在平妖时双倍经验无效。

帮派：加入帮派是玩家快速升级和获得丰厚道具的极佳途径，建议找一个喜欢的帮派加入。

屏蔽调整：有时玩家过多导致在NPC附近堵塞，按F11可以暂时屏蔽所有玩家，按F12可以调整至10名或者20名。

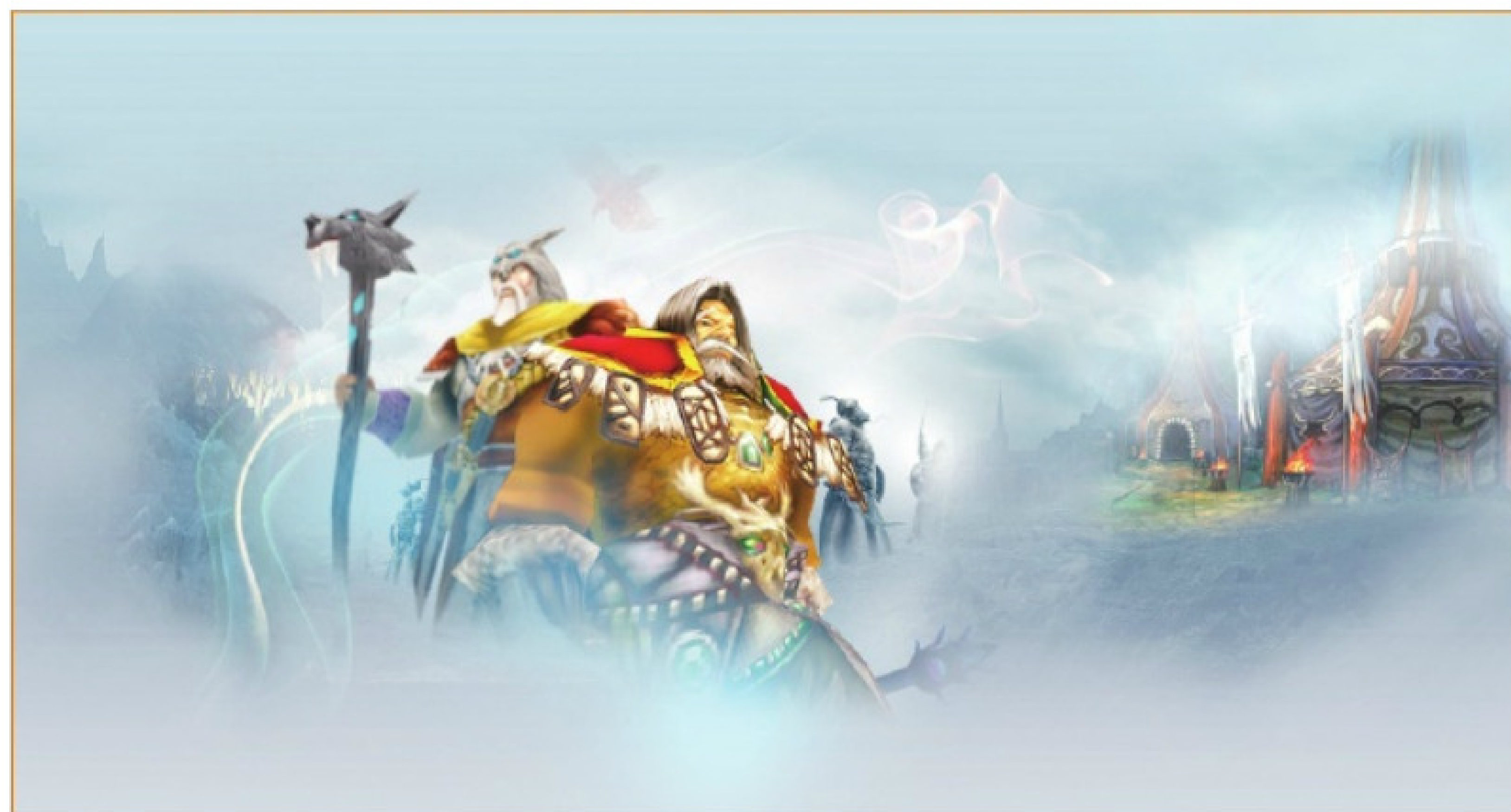
成吉思汗2

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://tg.70yx.com

■北京 红岸.当当

打开另扇窗口《成吉思汗2》之职业转换

2010年《成吉思汗2》获得了“连霸三十权威媒体榜首，中国百大名人联合推荐”的好评，是怎样的一款游戏让其获得了如此多的好评？这都是因为《成吉思汗2》有着海量的游戏内容和众多的玩法。



最广阔世界版图、12大全新职业、四大战争玩法、千余种PK玩法、四大创新另类养成玩法：休闲迷醉的“天上人间”、SNS社区的“爱情农场”、人数最多的“国家副本”、个性养成的“星座装备”等等。

其中尤为引人注目的是正在火爆内测的《成吉思汗2》中的职业多达12个，12个各具特色的职业，简直让人目不暇接。并且这12大职业中特定的职业还可以互相转换，即便你只是专注玩一个职业，同样可以通过职业转换系统享受到别样精彩的游戏体验。

12大全新职业——精彩而不失平衡性

游戏中的12大职业分别为：

力量型：来自地中海的十字军，来自西域的圣火使，来自西夏的武士以及来自江南的剑侠。

智力型：来自斯拉夫的隐修士，来自高原的僧侣，来自波斯的先知以及来自雪山的萨满。

敏捷型：来自蒙古的近卫军，来自西夏的刺客，来自中原的火枪手以及来自草原的骑射手。

其中十字军、圣火使、隐修士、僧侣、近卫军、刺客为在《成吉思汗1》的基础新增的6大职业。

十字军当肉盾的同时也有着不错的输出，还有一定范围内的弱控制能力；圣火使拥有不错的自保能力和爆发力极强的近身输出，来如风、去无踪的战斗风格；隐修士拥有强大的控场能力和极强的范围输出，火力全开的隐修士是任何人的噩梦；僧侣既是团队中超强的辅助职业，又可以召唤出强大的灵兽辅助输出；近卫军有着20米的超远射程，强大的的牵制能力，攻击节奏和攻击区域比较稳定，被称为移动炮台；刺客是标准的远程输出职业，瞬发技能多，伤害高，虽然弩箭的消耗比较高，但恢复弩箭的能力也很高。

一款游戏职业高达12，其间平衡型与配合便显得尤为重要。《成吉思汗2》采用数学建模和精算决策来进行游戏平衡设置，据悉由国内知名游戏精算师主持开发了全新数学框架支持的数值模拟运算系统。游戏精算师是保证游戏平衡的“灵魂人物”，即便多达12大职业，但是由于游戏精算师的存在，保证了《成吉思汗2》的千种PK玩法、万人国战等核心内容的平衡性。

职业互转——轻轻点击，打开另一扇大门

《成吉思汗2》再一次为玩家考虑，加入转职系统。玩家可以通过职业转换系统将原先的6大职业对应转换为全新的6大职业。对于《成吉思汗2》来说，完全体验全部12种职业是一项艰苦而浩大的工程。所以《成吉思汗











“天上人间”这个名字很多人不会陌生

2》适时推出简单且方便的转职系统，给想体验新职业的玩家提供一个很好的机会。

只要玩家的游戏角色到达70级便可以转职，转职后角色的等级不变，技能将直接变为同级别的新职业技能。职业转换体系的设定为：突厥武士对应地中海十字军，江南剑侠对应西域圣火使，蒙古骑射手对应西夏刺客，中原火枪手对应蒙古近卫军，波斯先知对应斯拉夫隐修士，雪山萨满对应高原僧侣。同系的职业可以互相转换，不同系的职业不能够转换。

转职流程同样十分简单，玩家只需达到70级并且准备好一个职业转换符，在各国王城找到NPC“转职管理人”，左键单击点击“职业转换”按钮，花费850两银币即可完成转职。点击后出现10秒倒计时，倒计时结束后将返回登录页面。重新登录后角色已转换为新的职业。

需要说明的是，转职前须将角色上的所有装备（包括护身符、时装）全部脱下。

游戏中升级的辛苦作为玩家肯定都是心有戚戚焉，可是一个职业玩久了总是会有腻烦的时候，这时往往会对其他职业有点跃跃欲试的心情，希望通过其他的职业来体验游戏的内容。但是如果从头练起又将花费很多的时间和精力，即便将新职业的等级练了上来，也还需要花费时间与金钱去打造装备。到头来说不定还会后悔，认为新练的职业不如原先的好玩，于是又重新拾回原先的角色。这样的状况无疑使玩家陷于两难的境地，而《成吉思汗2》中的职业转换系统无疑为众多玩家指明了道路。

职业转换系统是《成吉思汗2》中的一大创举，既节约了玩家大量的时间与精力，也可以使玩家充分享受不同职业的乐趣。而且职业转换系统的好处还不止于此，附带的装备转换系统简直是职业转换系统的绝佳补充。

装备转换——新的装备，新的人生

可能很多玩家会有疑问，职业变了以后那原先的装备怎么办，难道就废弃在仓库中直到布满尘埃？另外新的职业同样需要装备呀，总不能光溜溜的就去PK、打副本吧，可是如果要重新打造一套极品装备无疑十分困难费事。

事实上这些担心都是多余的，游戏在设计中早已充分考虑到玩家的心理。玩家转职后不仅技能自动转换为新职业技能，装备同样可以通过“装备转换”功能转换为新职业的装备。

装备需要通过“装备转换”功能手动转换，流程如职业转换一般简单，只需消耗一个“装备转换符”和10两银币。

需要说明的是只有黄色品质以上的装备才能进行转换，也只能转换成对应职业的装备。职业转化需要消耗一个职业转换符，装备转化每件装备都需要消耗一个装备转换符。

只需要达到70级，并且想要转为对应体系的职业，都可以在交纳一定银币的基础上进行转换，轻轻松松一乐到底，要多简单有多简单。前70级玩一个职业，到了70级之后再玩一玩对应属性的另一职业。除了转职，连装备都可以转换，如此周到的系统设定，如此人性化的系统，实在让人击节赞叹。

休闲玩法 另类养成——愈加丰富的游戏内容

《成吉思汗2》还将休闲的概念引入到了游戏当中。此次的《成吉思汗2》引入了“天上人间·梦聊”和“天上人间·麒麟”两个游乐场。在这两个游乐场中玩家可以通过玩游戏的方式得到经验和道具，摆脱游戏界千篇一律的打怪做任务升级的概念，而是将休闲娱乐的概念引入到游戏中。其特色玩法特别讲究玩家的互动，这也给了玩家彼此之间加深了解的机会。

另外《成吉思汗2》还推出了除“天上人间”外的“爱情农场”“国家副本”和“星座装备”。

《成吉思汗2》全新战争时代伴随着测试步伐的强势来袭，我们玩家也有些身不由己。其次此次推荐的也只是《成吉思汗2》庞大的游戏系统的一部分，对于很多其他玩法还需要玩家自身去体验。

也许不论任何游戏，玩点总是需要玩家自己去寻找，然后得出自己的一套玩法。但不可否认需要有一个前提，便是一款好游戏的支撑，才能够发挥出自己你最激情的一面，那么，对于《成吉思汗2》，经过介绍，最新的、最好的、你最喜欢的玩点是什么呢？《成吉思汗2》内测已经开始，自己去揭晓答案吧！











战斗依然是游戏的主旋律

汇众教育
本期推荐校区
广州动漫

感恩之心谢母校 诚挚之情答校友

——记广州（动漫）校区学员秘密



优秀学员案例
姓名：秘密
毕业院校：广州美术学院
学历：大学本科
就业单位：三兆堂影视动画有限公司
就职岗位：执行导演

2009年5月由汇众教育广州（动漫）校区毕业的学员秘密，用自己扎实的技术功底、优异的工作成绩赢得三兆堂影视公司领导层一致认可，从一名普通的项目助理直接升任为三兆堂影视执行导演，负责动画《黄飞鸿》的开发与制作。在秘密事业到达巅峰之际，她仍吃水不忘挖井人，饮水思源，到母校广州（动漫）校区来看望辛勤教导她的老师，并为校区中即将毕业的学弟学妹们带来合作项目，为校企联合培养动漫实用人才贡献了自己的一份力量。

秘密首先结合自己的经历，为在校的学弟学妹们提供了一些宝贵经验。

学习——多看、多关注、多积累

秘密首先公布了自己的学习小诀窍——多看、多关注、多积累。其中秘密特别强调了“多看”这一方面。秘密说道：“各位学弟学妹们，大家不仅要在上课的时候认真听老师讲课，并且可以利用课余时间多看一些动画、电影、广告、杂志等，你可以学习他们优秀的创意和画面的安排。这里我向大家推荐一个好去处就是汇众教育云世界培训系统，经常能在云世界中看到一些好动画、平面设计图以及丰富的图片素材。里面都是同学和老师作品的展示，看到一些作品时除了能给我感动更多的是激发我的创意，让我有了努力学习不落人后的信念。学弟学妹可以把你的作品发到云世界中，让各个校区的老师、同学迸发头脑风暴，给你提出许多宝贵的意见。集思广益往往比自己一个人冥思苦想做出的作品要好许多。”

态度决定一切

“态度决定一切”——秘密特意向广州（动漫）校区的学弟学妹们强调了这点，“态度是一种先入为主的东西。好的态度能弥补不足，坏的态度则会使优势变成劣势。态度决定了你的未来，它是通向成功之门的金钥匙。我在汇众教育广州（动漫）校区学习了5个月时间之后，认为自己技能已经基本掌握而月度考核时又是大幅度领先于其他同学，心理洋洋自得对于学习上难免有些放松。但是在之后的月度考核时，却发现自己的技术水平下滑被许多同学远远超越，我才意识到学习永无止境不能有丝毫放松，正确的学习态度可以让你事半功倍。”

毕业时的准备——团队作品、个人作品、简历



秘密点评高级班学员的雕塑造型作品

秘密在交流会上讲述了她在毕业时的一些秘笈，原来毕业时候的她只是准备了个人作品和简历，完全没有想到用人单位会关注最重要的一项——团队作品。广州（动漫）校区的就业指导老师给秘密着重讲述了团队作品的重要性，制作一部优秀的动画需要的是一个团队队员间的相互合作，公司需要的是团队合作能力强的队员。就这样秘密和她的队员在广州（动漫）校区老师的帮助下一步步修改自己作品的同时，更投入大量精力去完成她们团队的作品。凭借这个团队精诚合作的作品，她们全部被三兆堂影视动画有限公司录用。

随后秘密对三兆堂影视动画有限公司和她目前所在的《黄飞鸿》项目组做了介绍，希望广州（动漫）校区即将毕业的学弟学妹抓住最后的时间，努力锤炼自己的技术，争取加入到《黄飞鸿》项目组，一起完成大家的动画梦。

在临别校园之际，秘密表示“感谢汇众教育广州（动漫）校区，希望母校越办越好，培养更多的游戏人才服务于社会，希望老师们在以后的工作中一切顺利。同时也对在校的学弟学妹们表示了殷切的企盼：希望他们抓住在汇众教育学习的这个难得机会，利用丰富的教学资源，勤奋学习，锻炼自我，为今后成就事业打好基础。”

通过秘密向学弟学妹传授的经验中，你是否学到了一些东西呢？态度决定成败，要把握住现在的每一分每一秒不断充实自己，为自己在以后就业增添砝码。衷心的祝福秘密在职场中一帆风顺，在工作中有更大突破。P

汇众教育
本期推荐校区
天津动漫游戏

大学毕业“回炉”职业培训成白领

当前，就业难的问题正在成为大学应届生的最大困扰。找个工作难，找个好工作更是难上加难。农村出身的李俊伟，大学毕业后，怀着美好的憧憬来到天津。计算机应用专业毕业的他很幸运地找到了工作，但是却在工作中遭遇了理论与实际应用脱节的发展瓶颈。辞职后的他通过参加动漫游戏职业培训，终于重新找回了属于自己的成功之路。



遭遇工作瓶颈

李俊伟是一个朴实的农村孩子。寒窗苦读十二载，李俊伟的高考成绩却没能上本科线，后来他选择一所专科学校报读了计算机应用专业。大学毕业后，李俊伟怀着对未来的美好憧憬来到天津，并很幸运地找到了一份计算机方面的工作。



顺利找到工作，这让李俊伟暗自欣喜。可一工作才发现，自己高兴得太早了。原以为对大学计算机应用专业的毕业生来说，这份工作会很简单轻松。然而真正开始工作以后，李俊伟才发现自己在大学里苦学了三年的知识并不适应当前工作要求，即使是工作中一些最常见的问题也难以解决，工作起来很吃力。好强的李俊伟想通过自学来充实提高自己，但这样学到的知识比较零散，经常遇到无法解决的难题，技术根本无法得到很好的提升。

毅然辞职充电

李俊伟开始犹豫，如果继续留在公司也能勉强应付一阵子，但这种感觉却让他如芒刺在背。为了更好地提升自己，跟上市场需求的步伐，李俊伟开始重新规划自己的职业生涯。从小，李俊伟就对游戏有着一份难以言说的喜爱，对FPS类游戏尤为钟情。他喜欢游戏里边的场景和建筑，觉得那才是艺术。经过慎重考虑，他决定重新走进校园，投身游戏制作大潮。这不仅意味着要放弃好不容易找到的工作，更会失去稳定的经济来源，但李俊伟相信没有改变就没有蜕变，变则通，通则久远。他决定破釜沉舟，辞去工作背水一战。



人们常说教育是一种巨额投资，但选择一所信誉度好的培训学校无异于将这种投资风险降到了最低。为了找到一所能适合自己的学校，李俊伟经过多方了解，最终选择了汇众教育天津动漫游戏培训中心（http://www.gamfe.com/tj），报名参加游戏美术设计师培训脱产班学习。这所学校办学历史悠久，就业率高，口碑很好，这对于李俊伟来说无异于在绝望的沙漠中觅到了一片绿洲！



在汇众教育天津（动漫游戏）校区学习的这段时间里，李俊伟白天上课晚上在餐厅做兼职，风雨无阻；别人出去玩的时候他却埋头在机房建模贴图、钻研难题，甚至在假期都能在学校看到他匆忙的身影。学习期间，李俊伟通过参加学校的各种案例项目，积累了丰富的实践经验，并具备了很强的实战能力。汇众教育先进实用的教材，注重实际工作能力锻炼的多模式教学方法，使李俊伟的技术水平突飞猛进。

宝剑锋从磨砺出

从天津（动漫游戏）校区毕业后，李俊伟被天津一家大型游戏公司录用。李俊伟入职该公司后，试用期的工资就远超从前。由于掌握了过硬的游戏研发水平，工作中，李俊伟也得心应手。



回想起曾经经历的种种，李俊伟满怀感慨：“世界处处都有竞争，人生时时都存在挑战。敢于挑战是攀登智慧高峰的手杖，挫折是人生路上必不可少的一道关卡，能否通过就在于你是否有敢于挑战的勇气。”勇于挑战勇攀高峰，突破自我追求卓越。李俊伟通过自己的努力实现了个人职业生涯的成功跨越，用自己的实际行动挑战自我，不断充实自我，他期待在未来逐步走向事业的高峰。P

汇众教育
本期推荐校区
武汉动漫游戏校区

拓宽道路 超越自我
——记武汉（动漫游戏）校区学员王烨

优秀学员案例
姓名：王烨
学历：大学本科
主攻课程：游戏美术设计
就业公司：上海梯三科技有限公司
就职岗位：游戏角色设计

有句话说得好“学问学问，多学多问”，如何来解释这句话呢？学，是指掌握已知的。问，是指探索未知的。这句话的意思是，做学问，既要掌握已知的知识，又要探索未知的领域。王烨一直以来通过在学习、工作中多学多问不断提高自己，最终成长为一名优秀的游戏角色设计师。

2009年的7月，王烨毕业于湖南师范大学美术学院。在校期间她兼任湖南师范大学高考美术培训部助教以及湖南美术出版社《新漫画》插画设计等多个职位。同时，王烨还曾到湖南卫视电视台实习，参与节目包装设计以及产品设计等工作。虽然有着丰富的实践经历，但在求职的路上王烨还是遇到了许多意想不到的困难以至于没有找到满意的工作。

在经历一段时间的低谷后，王烨重新振作起精神，开始为自己的未来谋划。结合自己对美术设计的着迷和优秀的绘画功底，王烨想从事一份符合自己兴趣的的工作，所以她决定学习在未来更有发展的动漫游戏制作技术。面对众多的动漫游戏培训学校，王烨和她的父母挑得眼花缭乱，通过到各个学校参观比较后，王烨最终将目标锁定师资雄厚、教学优良的国内数字娱乐职业教育一流院校——汇众教育武汉（动漫游戏）校区，将其作为人生再次腾飞的起点。

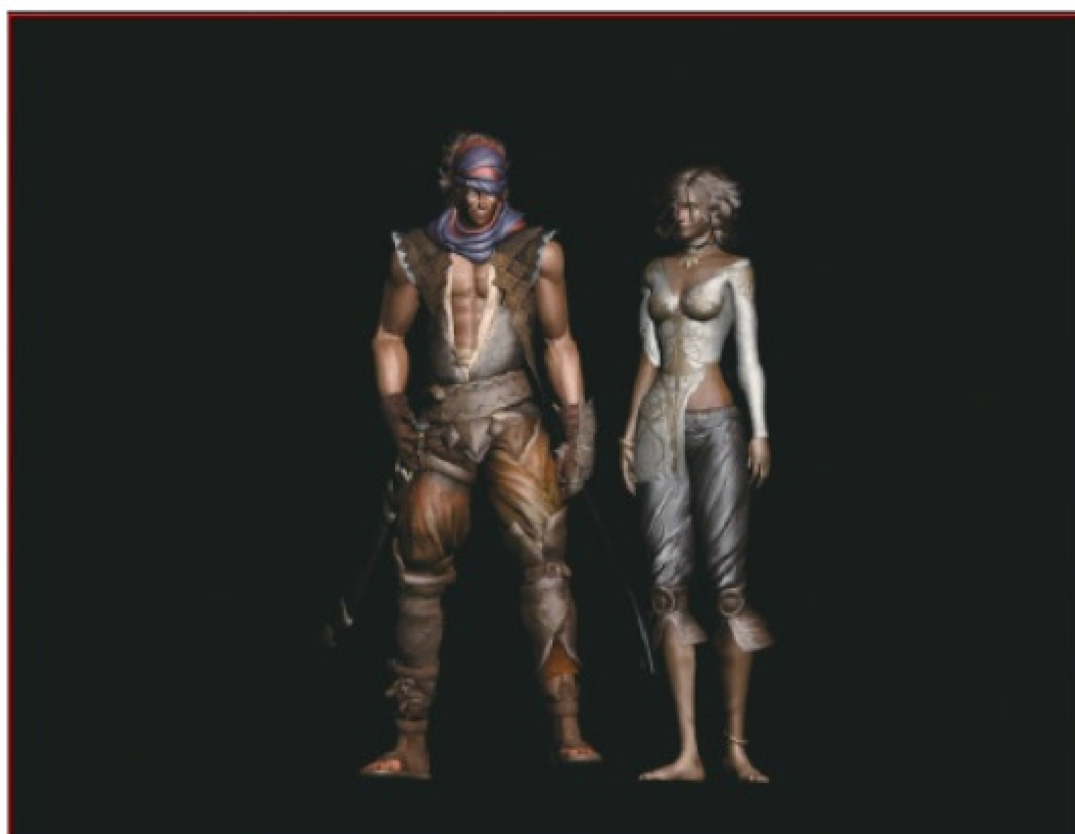
进入武汉（动漫游戏）校区学习的一年让王烨终身难忘，用她自己的话说：“老师，同学都很好，之间相处相当融洽。”王烨至今还能回忆起班主任老师到宿舍和大家聊学习谈生活的情形；专业老师在授课过程中不仅对专业知识进行细致的讲解，而且在课余时也会和学员们探讨将来工作中遇到困难的解决方法，这些都让王烨在走上工作岗位后受益不少。

时光飞逝，一年的时间很快就过去了。毕业后由武汉（动漫游戏）校区就业指导中心推荐王烨走上了上海梯三软件科技有限公司游戏角色设计师的岗位。在工作中王烨始终以多学多问来丰富自己的实践经验，同事和领导对她在工作中的表现很认可。

王烨正是以这种“学中问，问中学”的好学精神成就了今天的自己，在这个多变的社会中找到施展自己才华的舞台，同时她也感谢汇众教育武汉（动漫游戏）校区为她拓宽了人生道路，完成了自我的超越。

学问学问，既要学又要问。学与问是相辅相成的，只有在学中问，在问中学，才能求得真知。每个人都应在生活中勤学好问，做个工作生活上的“有心人”。







汇众教育
本期推荐校区
影视校区

像“花儿一样”成就影视梦想

由新疆电视台与汇众教育集团数字影视学院合作拍摄的数字高清电影《花儿一样》前期筹备小组已于2010年8月26日抵达新疆，进行前期筹备工作。

8月30日，剧组到达乌鲁木齐市，数字高清电影《花儿一样》挑选女主角的消息很快传遍大街小巷，毛遂自荐的演员络绎不绝。剧组与新疆电视台同仁第一时间来到了新疆艺术学院，受到了校方热烈欢迎，各院系积极配合剧组开展挑选女主角“玛依拉”扮演者的工作。

《花儿一样》剧组全体成员均为汇众教育集团数字影视学院的学生。同学们通过在学校的系统学习，把所学到的知识充分运用到了《花儿一样》的创作当中。从前期筹备，到剧本写作、拍摄、后期剪辑制作等方面，将全部由同学们独立完成。

汇众教育数字影视学院是汇众益智（北京）教育科技有限公司旗下的数字影视专业教育培训院校，一直将“就业”作为学校工作的重中之重。教学课程完全根据行业需求进行设置，并实时进行更新，学生在校期间学到的都是最新技术。

学校拥有一支专家型师资队伍，每位老师都拥有多年的从业经验及教学经验。在保证学习质量的同时，实施定期阶段考试制度，考试不合格的学生不能进入下一阶段学习。通过大量的实践拍摄以及严格的考试制度，每位学生毕业时都可以拥有多个合格作品去参加面试。P


拍摄景点


演员开始练习


用歌舞欢迎剧组成员的带来


弹起冬不拉



无数个美女演员站在了镜头前等待剧组的挑选



无数个美女演员站在了镜头前等待剧组的挑选


剧组进入著名的巴里坤大草原

■写在前面

桌游吧如今已是年轻人聚会的好去处，或成双成对或三五成群，闲暇时间去爽上几把桌游，确实是不错的主意。但由于桌游玩家本身的桌游经历各不相同，对游戏的喜好和选择也差别巨大，而桌游吧本身的各种配置（地理位置、内部环境及常备桌游品种数量）也差别很大，这就凸显了两个问题：对于桌游玩家来说是——我选什么游戏玩呢？对于桌游吧主来讲则是——我推荐（配备）什么样的游戏给玩家玩呢？

为了解决这两个疑问，我们本期特别准备了“桌游吧推荐桌游通览”一文，针对玩家的桌游经历及参与人数，给出我们的推荐。对于玩家来说，文中提到的所有游戏，你都该尝试着玩一下，对于桌游吧主而言，如果上面提到的游戏你那里都没有，那就赶紧去买吧，那可是最基本的配置。

本期推荐的精品游戏有《小马快递》《3D乌邦果》和《木乃伊的诅咒》，特别值得一提的是《木乃伊的诅咒》创意独到，确实让人眼前一亮。

本期的“德国游戏大奖演义”，连载的是第六部分，时间跨度是1990~1991年，主角还是Klaus Teuber，想想，20年前获奖的大师对现在的桌游界还有相当的影响，这多不容易。

本期的最后，是“2010魔兽卡牌国家冠军赛”的特别报道，经历了国外总代易主的风波后，“魔兽卡牌”在国内又重新红火起来，未来可以期待。

以下是抽奖环节，本期的奖品如下——

一等奖1名 幽灵虎宝宝

二等奖3名 海象人风筝

三等奖5名 袖珍迅猛龙

鼓励奖20名 跳舞

接下来8月中奖名单：

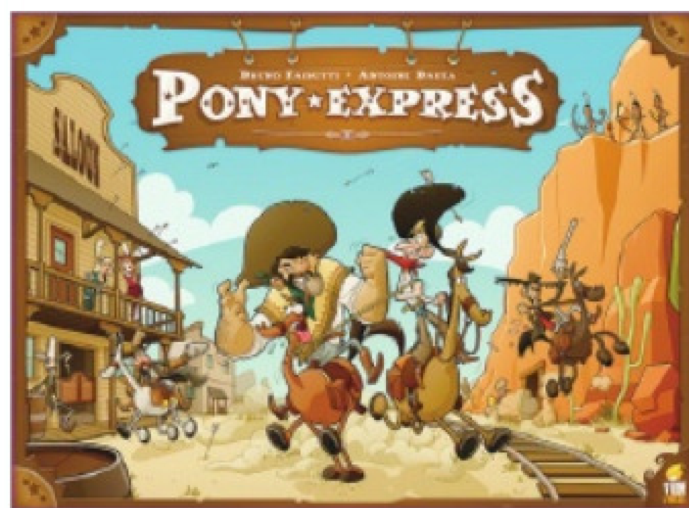
一等奖 北京 刘立新

二等奖 广西 崔欣 新疆 龚子健 山西 秦羽

三等奖 吉林 余天昱 河南 王保国 天津 钟岳君

天津 魏钢 安徽 毕国明

鼓励奖 北京 徐林 等 P



■小马快递

游戏名称：Pony Express

中文名称：小马快递

游戏人数：2~5人（5人最佳）

设计者：Antoine Bauza和Bruno Faidutti

出品公司：Heidelberger Spieleverlag

出品时间：2009年

烈日炎炎的西部城镇里，你是一名邮差，骑着你的小马，给各家送信，一场竞赛开始了，你要在其他竞争者之前到达萨克拉曼多，带上你的枪以及特有的西部圆帽上路吧，看看谁是最快的邮差！

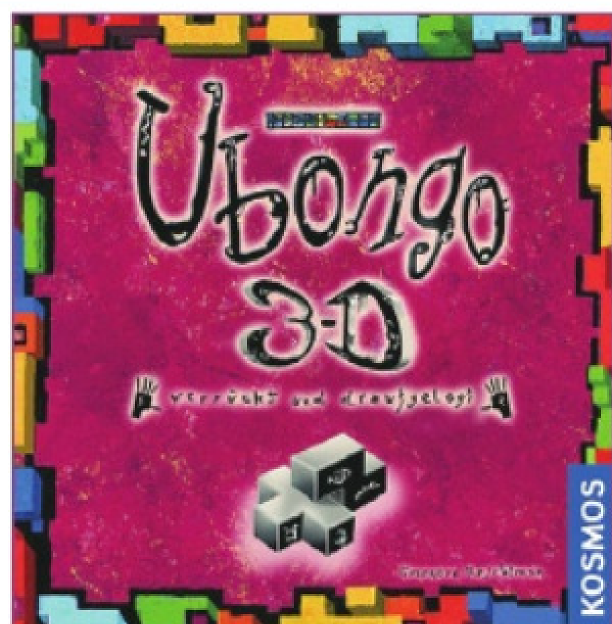
这是一款竞速类游戏，玩家要在图板上总共走33步之后，才有机会获得胜利，竞速通过骰子的方式来表现，游戏中提供五个六面骰子，骰子的数值是9、10、J、Q、K、A，玩家每回合都要用游戏提供的骰盅掷五个骰子，然后自己秘密查看，如果不满意，玩家可以花一个金子进行重掷，但至少要保留一个骰子，保留和重掷的骰子要分开放置，玩家可以选择那部分保密，那部分展示，只要玩家有钱，他可以最多重掷四次（因为每次都要保留一个）。根据结果，对照骰子移动表，玩家现在要说出一个结果，因为骰子肯定有一部分是保密的，所以玩家可以进行哄骗，比如实际只能走一步，但故意说是三，这时，在版图上离这名玩家最近的玩家可以选择相信或不相信，如果多个玩家距离相同，以先喊的为准。如果相信，则当前玩家不揭示所有的骰子，而是直接走说出的步数，如果有人不相信，则要查看骰子结果，如果没有哄骗，则质疑的玩家要把自己的棋子放倒，代表被关进监狱，如果确实哄骗了，则质疑的玩家可以走相应的步数，而当前玩家不能走。虽然表面看起来是一款包含哄骗的骰子移动游戏，但移动的每一步都有一个图形效果，玩家走到后就要触发，从而给游戏增加了很多的内容。

如果玩家走到画有卡牌的地方，玩家可以抓两张牌留一张，这些牌都会帮助玩家在游戏中获得胜利，比如多走几步、获得金子、免费重掷骰子等等。如果走到画有金子的地方，玩家可以掷5个骰子来看是否得到金子，只能掷一次，根据表格，获得相应数量的金子，如果玩家走到画有啤酒的地方，玩家要请离得最近的人喝酒，由该玩家掷5个骰子，根据表格，掷出几就要给该玩家几个金子，如果钱不足，则玩家要进监狱。如果玩家走到画有铁路轨道的地方，玩家可以花钱坐火车，直接向前移动数格，如果玩家走到画有红色帐篷的地方，则玩家必须打印第安人，这将是游戏最为亮点的地方，图板左下角有3个放置印第安人棋子的地方，右上角有半圈弧线，玩家要通过弹骰子的方式打印第安人，只能弹一次，打倒几个拿几个金子，没打倒几个退几步。游戏为增加更多的互动，增加了玩家间对决的内容，如果一个玩家移动到一个已经有人的地方（而且只有一个人），则玩家间要进行弹骰子对决，两个玩家的棋子分别放在左上角和右下角，然后对射。先被弹倒的玩家要把自己一半的金子给对方，如果没钱则直接进监狱。如果多人出现在一个格子里，则是进行大对决，每个玩家要掷一次骰子，根据表格，最大的玩家获胜，其他玩家必须给他2个金子，没有的同样要进监狱。

游戏中进监狱的概念就是玩家要放倒自己的棋子，到你的回合时，你先要尝试出狱，如果交出3个金子，则直接出狱，正常你的回合，否则就要掷一次骰子，根据表格来查看你是否出狱，如果没有成功则本回合跳过，下回合恢复正常移动。同时，在监狱里的玩家也不能质疑别人。

这款游戏有非常清新的美术画风，棋子造型也非常独特，很适合收藏，而游戏中的弹子设计，大大增强了游戏的娱乐度，给玩家全新的体验，不仅可以在言语上哄骗，还包含动作游戏的特点，是这款游戏十分受欢迎的主要原因。从整体上讲，这款游戏在最近的新游戏中，算是最为值得购买的游戏了，如果你是桌游吧的常客，也可以要求老板进购一套，因为这款游戏一定会让客人赏心悦目，并且笑逐颜开。P





■3D乌邦果

游戏名称：Ubongo 3D
中文名称：3D乌邦果
游戏人数：2～4人（4人最佳）
设计者：Grzegorz Rejchtman
出品公司：Kosmos
出品时间：2009年

乌邦果又来啦！乌邦果标准版、极限版、二人对决版、极限扩展版，堪称桌游世界最好玩的拼图游戏。现在也追逐时尚，出版了3D版。

游戏配件十分简洁，36张拼图板，40块造型各异的立体木块，58个宝石，1个十面骰子，1个沙漏，1个布袋，1本答案手册（看来设计者怕3D版的太难，还配了答案手册），1本规则书。

虽然配件不多，但是并不能表示这里的天地不大。游戏规则与普通版类似，根据人数平分拼图板，这次拼图板不是随机的，而是每张板上有一个动物，一共九种动物，每种动物4张，每个玩家都得到每种动物一张，并按顺序排好，保证每局每个玩家用的都是同一个动物的图版，游戏拼图板依然是两面的，分成复杂面和简单面，开始前要玩家统一一个难度。拿出9个蓝色宝石和9个棕色宝石，其他的放到口袋里。由最年轻的玩家开始掷骰子，掷出几，就去找拼图板上的数字，然后拿取相应的立体木头块。沙漏同时开始计时，玩家们手忙脚乱开始按照拼图板将木块放到白色区域内，不仅要区域吻合，还要同时高度都为2层。完成的玩家都要大声喊“乌邦果”，最先完成的玩家可以拿一个蓝色宝石，并从口袋里随机抽取一个。第二个完成的玩家拿一个棕色宝石，并从口袋里随机抽取一个。第三名和第四名只能从口袋里随机抽取一个。未在沙漏时间内完成的玩家，将不能得到宝石。如此进行，每轮都换一个新的拼图板。9轮结束后，按宝石记分，红色的4分一个，蓝色3分，绿色2分，棕色1分。谁的总分多谁赢。

乌邦果第一版于2003年出版，国内玩家玩到时，普遍认为太过简单，就算是复杂面都无太大难度，之后出版了极限版，将拼图块变为六边形块，难度陡然增加，因为六角形和四边形思考的角度不大相同，难倒了很多人，之后又出版了两人对决版，被玩家视为这个系列的顶级难度，玩家通过对决这个版本来比拼谁的空间想象力强。如今出版了3D版，则更考验玩家的空间感和立体思维能力。喜欢乌邦果的玩家一定要试试这个新版，而没玩过这个系列游戏的玩家也可以从3D版开始，就当是体验一次桌游3D大片了。P



■木乃伊的诅咒



游戏名称：Curse of the Mummy
中文名称：木乃伊的诅咒
游戏人数：2～5人（5人最佳）
设计者：Marcel-André Casasola Merkle
出品公司：Ravensburger
出品时间：2008年

我想，或许这种游戏只有桌游产业高度发达的德国才能想象的出来，也只有Ravensburger才敢赋予他生命，Ravensburger是德国最大的玩具、图书、桌游出版商，已经有120多年的历史了，只有这样的公司，才能承担风险，出版个性化的东西，从而丰富市场，丰富人们的文化生活。

这是一款利用磁铁进行的游戏，游戏有一张金字塔图板，是带金属夹层的，要立在桌子中间，图板的两面都是金字塔的内部图，两面完全一样，图上画有通道、金字塔入口、木乃伊棺椁及各种宝物等等。玩家们要选择一人当木乃伊，其他玩家当宝物猎人，分别坐在图板的两侧，互相不能看到对方的图板，每个宝物猎人拿一个代表自己的磁铁棋子，放到金字塔入口位置（可以吸附在图板上），而扮演木乃伊的玩家有两个棋子，大的一面放在自己这一面，小的放到宝物猎人的一边，两个棋子互相吸附，这样保证木乃伊在移动的时候，所有宝物猎人都能知道木乃伊的位置。游戏以掷骰子的方式进行，首先是由木乃伊玩家左边的玩家开始，掷五个骰子，如果骰子有出现木乃伊的一面，则拿出保留，猎人可以重掷其他的骰子，宝物猎人在游戏中的目的就是拿到5个不同颜色的宝物，玩家需要拿什么宝物，在游戏一开始的时候就已经确定，除了骰子有木乃伊的一面，其他面分别是1、2、3、4和箭头，1、2、3、4代表走相应的步数，箭头则代表玩家可以朝一个方向走到头（遇到人或者木乃伊也必须停），玩家从自己的骰子结果里选一个，然后按步数移动，之后轮到下一位玩家，该玩家只能掷剩余的骰子（之前出现木乃伊的骰子都必须交给木乃伊玩家），如果玩家觉得骰子数量过少，则可以要求也掷木乃伊手中的骰子，但这样的话，木乃伊必须先进行一次移动，移动的步数就是出现木乃伊骰子的数量。然后玩家可以投掷5个骰子，以此类推，直到所有宝物猎人都移动后，轮到木乃伊的回合，他要投掷一个木乃伊骰子，根据点数，再加上之前猎人扔出的木乃伊骰子数量，木乃伊可以走相应的步数。如果在游戏中木乃伊走到猎人所在的位置（因为磁铁的关系会吸住），则猎人损失一个生命标记（每个玩家给4个），并从木乃伊的起始位置重新进入金字塔，只要木乃伊在游戏中收集了一定数量的生命标记（根据玩家人数不同，胜利数量不同），就宣布胜利，同样，如果某个猎人在游戏中拿到了所有要求的宝物，则这位玩家也获胜。

如同《苏格兰场》《德古拉之怒》一样，这也是一款一对多的游戏，但同时又包含了个人胜利的因素，玩家既要避免自己让木乃伊发现，还要想办法不让别的猎人获胜。从而为游戏增加了更深一层的博弈。这款游戏很适合家庭同乐，也适合儿童，甚至可以算是儿童玩具，但如果是“狡猾”的大人们玩，会让游戏变得非常的“邪恶”，而且会非常欢乐。P

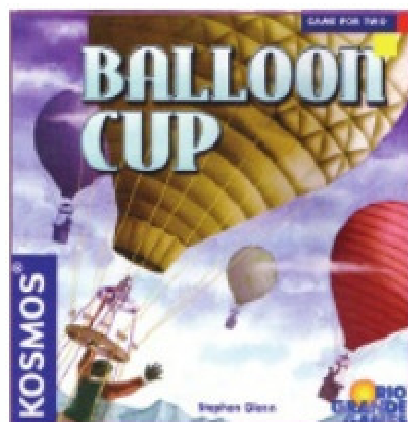


桌游吧推荐桌游通览

■北京 君子不器

今天，桌游吧如雨后春笋一般出现在各大中型城市，成为时尚娱乐追崇的对象，吸引着当前的年轻人。那么，当你揣着兴奋的心情到达桌游吧，来体验传说中的桌游，什么游戏能让你眼前一亮呢？事实上，桌游吧的老板也特别想把他这里的精品游戏都推荐给你，而他推荐的标准，一是看玩家的桌游经验，是新手还是老玩家，另外一个就是看人数，根据参与游戏的人数来决定推荐什么游戏，今天，我们就结合这两个点，将热门精品桌游通览一下。限于篇幅，文中只对游戏进行点评性的讲解和描述，具体的该是大家去桌游吧去尝试。

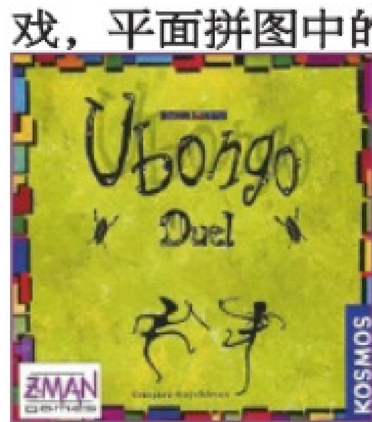
2人游戏——专门为2人对战设计的游戏



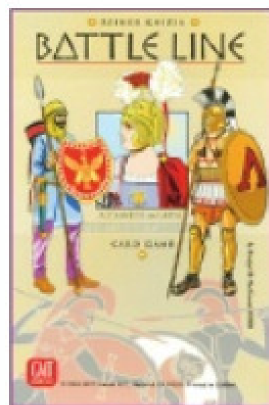
《热气球大赛》：一款2人卡牌游戏，主题轻松，在经典游戏《失落的城市》的出牌机制上增加了互动的因素，使游戏变得刚好玩。



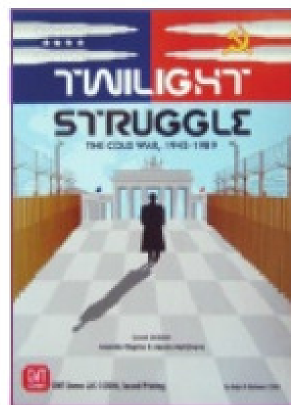
《幽灵棋》：棋类游戏，极其考验心智的经典游戏，一般作为2人门游戏推荐给玩家，在游戏中，考验玩家对动作、表情、情绪等情况的综合分析判断能力。



《乌邦果对决版》：两人拼图游戏，平面拼图中的最高级别，考验玩家的平面构图能力。分为简单和困难两个难度，但即使简单难度也有相当的挑战性。

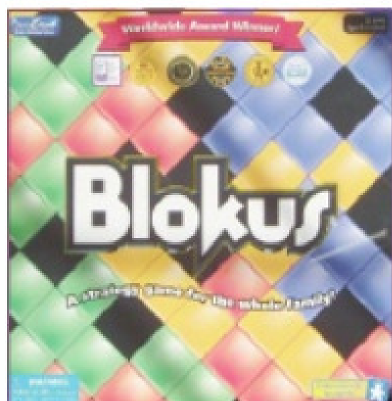


《战线》：卡牌游戏，玩家争夺放在中间的9个据点，玩家可以对每个据点出三张牌，再根据三张牌的组合判断大小，除了基本玩法外还可以加入特殊战术牌，使只比数字组合的默认玩法增加了各种变数。

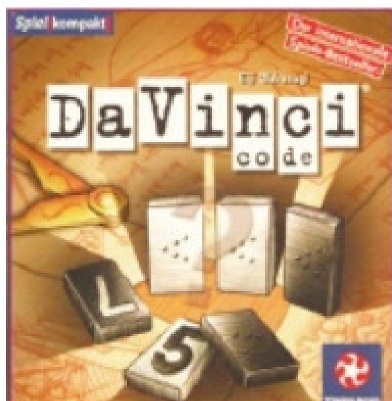


《冷战热斗》：两人游戏中的极品，高级策略游戏，玩家扮演冷战时期的两个大国——苏联和美国，对各个国家的政治体制进行影响和干预，然后根据分数判断胜负。

2～4人游戏（推荐3～4人进行），一般2人也可以玩，但需要特殊规则支持，使游戏失味不少



《角斗士》：经典的益智游戏，分为四角形版和三角形版以及3D版，变化无穷，风靡全世界，新手必玩。



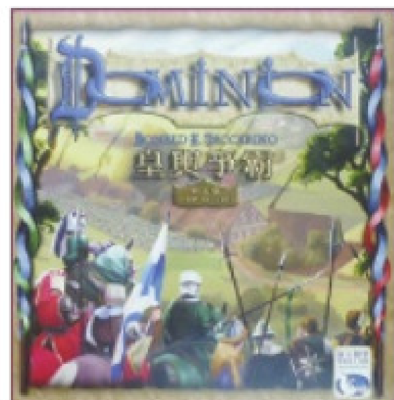
《达芬奇密码》：猜测对方数字的游戏，包含概率和推理要素，规则简单，重复性高，必玩。



《卡坦岛》：最经典的游戏，不多说，去桌游吧一定要玩。

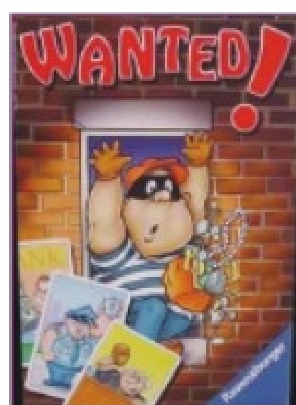


《拉密》：又称《以色列麻将》，玩法非常爆脑，但很多女生非常喜欢，游戏在欧美已经流行了超过30年，成为很多家庭的必备游戏。

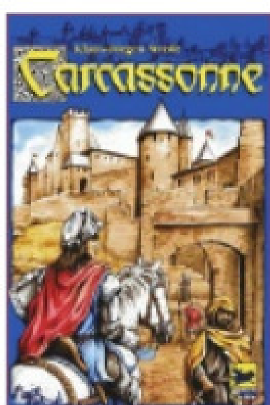


《皇舆争霸》：去年的获奖游戏，对集换式卡牌的一种成功改造，玩家通过构筑自己的牌库来获得游戏的胜利，喜欢卡牌游戏的玩家一定要试试。

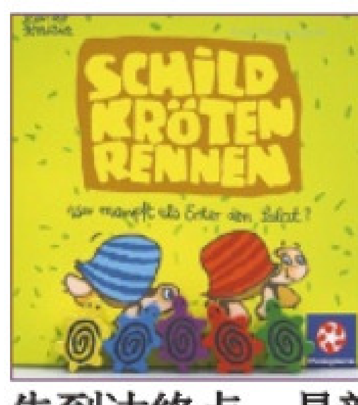
3～5人游戏（推荐4～5人进行），2～3人也可玩，但需要加入特殊规则



《通缉令》：新人必玩的敏捷类游戏，无论桌游吧多大，玩此游戏的一桌必能惊爆全场，笑声不断。

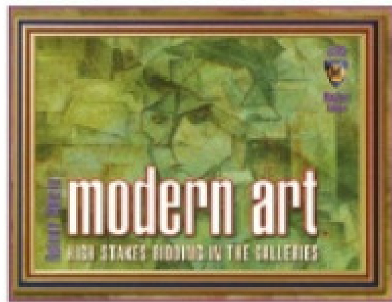


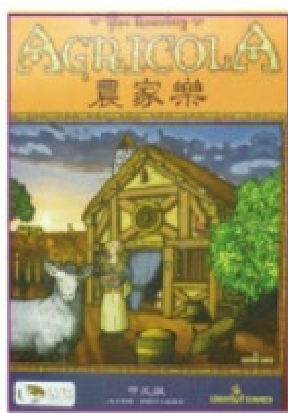
《卡卡颂》：与《卡坦岛》齐名的经典游戏，策略成分非常高，但规则又不繁复，每局游戏都会有不同的体验，即使是2人玩亦别有乐趣。



《跑跑龟》：非常轻松的小朋友游戏，大人玩也非常欢乐，游戏配件精美，几只木制小乌龟、彩色的图版，玩家要秘密控制自己颜色的小乌龟，最先到达终点，是新人必玩的游戏。

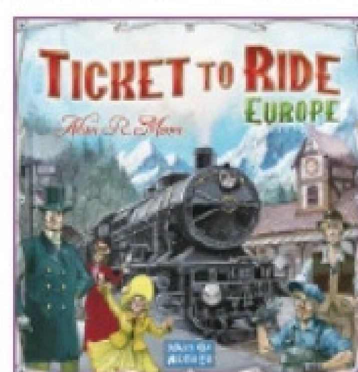
《现代艺术》：拍卖类游戏的经典作品，如果你想通过挣钱来表现自己的智慧，那么必须尝试这款游戏。玩家在游戏中要通过买画与卖画来挣钱，考验玩家对市场的把握与预测。





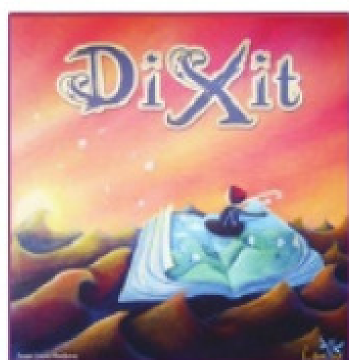
《农场主》《波多黎各》《佛罗伦萨王子》：这些都属于经典的高级策略游戏，也都适合五人，如果你喜欢桌游的休闲方式，总要试一试这些公认的好游戏。

《车票之旅》：华丽游戏的典范，五颜六色的图版，精巧的火车模型，目前已经出了美国、欧洲、德国、瑞士、北欧等多个地图版本，玩家可以实现旅行在各大洲的梦想。既有互相陷害的乐趣，也有统筹规划的严谨，属于中等策略游戏。

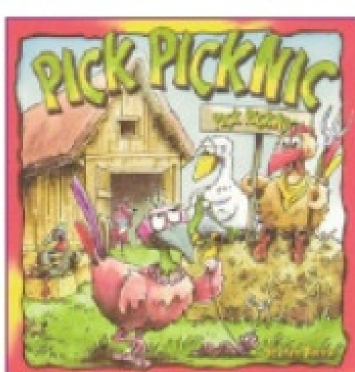


3～6人游戏（推荐4～6人进行），这类游戏互动性强，人数少将失去乐趣

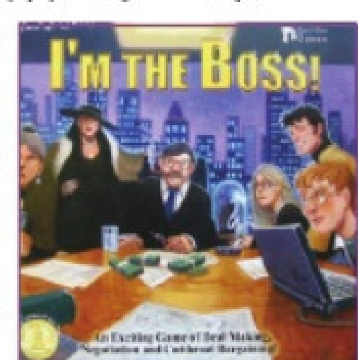
《言不达意》：今年的获奖游戏，非常适宜聚会派对，也很适合了解朋友的爱好兴趣和心理。轻松欢乐，人数在4人以上，就一定要玩一玩，看看你和谁最默契。



《鸡同鸭抢》：适合六人的轻松欢乐游戏，也是秘密选择行动的游戏，玩家可以出动物牌去拿食物，也可以出狐狸牌去抓别的玩家的动物，得到的食物和动物都可以积分，看你的想法是否能够和别人同步了。

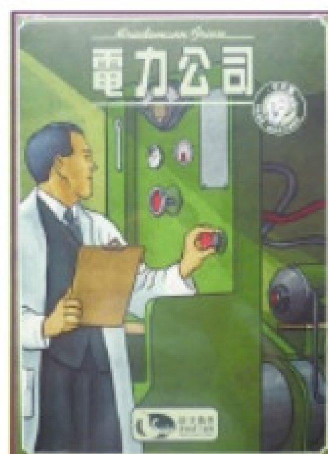


《我是大老板》：这个游戏每个桌游吧都有，5~6人时也一定会推荐这个游戏，游戏可以玩到玩家之家打起来……或者大吵一架……因为这是一款谈判类游戏（不过希望大家能控制自己的情绪），老板不是那么好当的，要均分利益，还要协调各方，就靠你的三寸不烂之舌了。



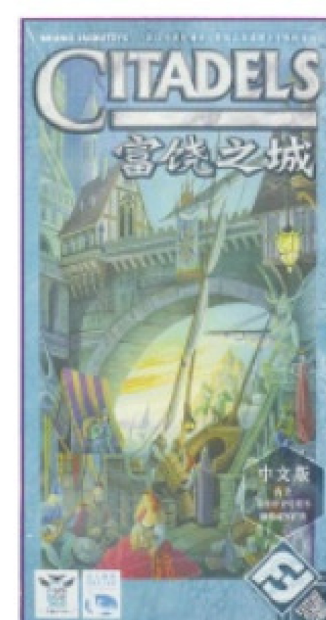


《苏格兰警场》：警察抓小偷的游戏，一人当小偷，在地图上乘坐各种交通方式逃跑，其他玩家当警察，从四面八方围捕小偷。到底是独行侠机制狡猾，还是一群笨警察迷失方向也说不定可以误打误撞。如何成功逃脱，每个玩家都想试一把。



《电力公司》：一直位于策略游戏排名前10的游戏，在这款游戏的比赛中，是可以携带计算器的，因此，你应该可以知道这款游戏需要多么的精密。当然，严谨的游戏也就缺乏乐趣，不推荐新人尝试。

7～8人游戏，最高支持7人或8人的游戏不多，可以尝试最多10人的游戏



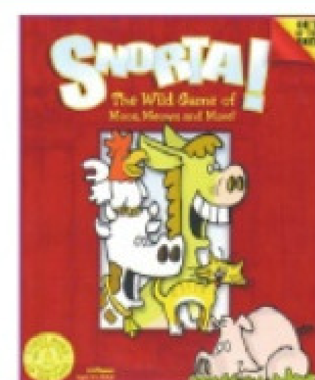
《富饶之城》：非常经典的一款多人游戏，最多可以支持8人，但5~7人为宜，游戏中每回合玩家都要选择人物帮助你建造城市，人物可以帮助自己，也可以用来阻止别人建造城市，由于游戏包含特殊的选人机制，所以玩家之间会非常的勾心斗角，猜测别人选的什么人物。推荐有一定桌游基础的玩家尝试。

《山屋惊魂》：桌上角色扮演游戏的最佳游戏，玩家们扮演人物在一个屋子中探索，可以得到物品，也会遇到各种事件，最后会有一人背叛大家，执行邪恶的任务，其他玩家则要对抗邪恶。



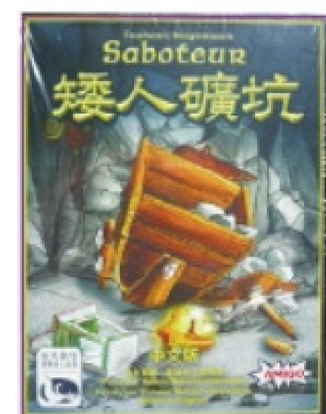


《马王争霸》：上期介绍的一款游戏，已由国内出版商汉化，内容包括赛马、买马、赌马等内容，是多人游戏中少见的策略游戏。

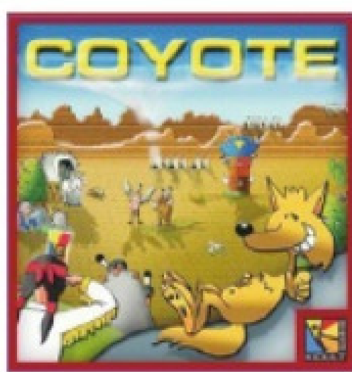


《农场物语》：一款学动物叫的游戏。玩家们要看谁反应快，尽快地学别的玩家的动物叫声。轻松欢乐，紧张刺激。

8～10人游戏，这类游戏以轻松聚会游戏为主



《矮人矿工》：10人游戏中经典之作，相信每家桌游吧都有，人多有时就只能玩这个。



《猜狐狸》：带头带的猜数字游戏，有时女生不太愿意计算数字，不过其实数字都很小，很容易计算，而且游戏很好玩，很锻炼心智。



《魔城马车》：可以支持10人的比较策略的游戏，玩家要分成两方人，要在游戏中找到同伴和自己方需要的物品，游戏制作精良，需要玩家有耐心才能进入游戏，体验到游戏的乐趣。

如果聚会超过10人，则一般是杀人游戏或者狼人游戏，现在又开始流行捉鬼，也比较适合10人以上的聚会。



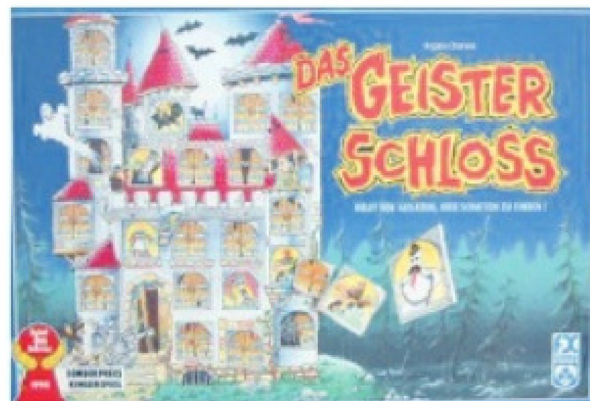
德国年度游戏大奖演义（六）

■北京 君子不器

1990年

时间到了1990年，虽然更多年轻人、玩家开始追求电子产品所带来的更为丰富的娱乐体验，但作为将生活方式相对慢节奏的欧洲人，在家里或者咖啡馆里，喝上一杯咖啡，看看报纸，与友人或亲人下一盘棋，被认为是最舒服的休闲方式。

本年的SDJ大奖又一次颁给了Klaus Teuber，而这次的游戏与上一次的手工游戏不同，是一款包含了同时选择行动和石头剪子布机制的策略游戏。游戏的中文译名为《古董大盗》（英文名为：Hoity Toity，德文原名：Adel Verpflichtet），游戏以宫廷贵族为背景，以期表现无聊的贵族如何收集古旧的艺术品来度过休闲的时光。在游戏中，每个玩家都扮演一名贵族，每个回合要同时选择两次行动，第一次要选择去哪里，玩家可以选择去拍卖所或者城堡，然后第二次要选择行动，如果在第一次选择了去拍卖所，则可以选择“支票”或“小偷”行动，如果选择去了城堡，则可以选择“展示”“小偷”或“侦探”。所有玩家确定第二次行动后开始结算行动。如果有玩家在拍卖所出支票，则可以购买拍卖所放置的古董（在游戏准备阶段放置两张古董牌在拍卖所区域内），支票面额最高的人先选，只有前两名可以得到古董，如果有人出“小偷”，则可以得到当回合所有用于买古董的“支票”，如果多个人出小偷，则因为互相影响，而得不到支票。当然，如果没人使用支票，小偷也是空手而归。在城堡里，选择“展示”行动的玩家可以从手中出古董牌，至少三张，无上限，玩家们现根据出的古董牌的张数确定名次，如果张数一样，则比较谁的古董年份最早，只有前两名可以向前移动自己的棋子（棋子沿图板外围移动，每格都有上下两个数值，将决定玩家移动时的格数）。而且古董牌出牌需要遵循牌上的字母规则，玩家必须出同样字母或连续字母的牌。第一名的玩家可以向前移动的格数，等于当前走在最前面一格的玩家所在格上面的数字数，而第二名可以走下面数字的格数。移动后，如果有人出“小偷”，则可以偷玩家的古董，如果多个人出小偷，则根据小偷牌的数字等级依次挑选古董牌一张。如果这时同时有人出“侦探”，则可以没收玩家出的“小偷”行动牌，被没收的“小偷”牌放在监狱区（位于图板的中间），玩家将暂时不能使用，监狱区只能放置跟玩家人数相等数量的小偷牌，如果过多，则之前的小偷牌归还给玩家，玩家可以再次使用。然后出“侦探”的玩家可以根据目前自己的移动名次，向前移动相应的格数。之后新的一轮开始，玩家再次选择去哪里做什么。直到有一名玩家通过移动到达终点时，游戏结束，玩家们这时要展示自己的古董牌，价值最高（先比数量，再比年份）的玩家可以再往前走八格，第二名的玩家走四个，最后，走的最远的玩家获胜。



1990儿童游戏奖



1990年大奖



1990最漂亮游戏奖

包含“同时选择行动”机制的游戏十分受到玩家的欢迎，因为在同时翻开的那一刻，每个人都会得到不同的惊喜，而将这种机制与“石头剪子布”的循环克制原则相结合，则玩家们每局都好像是在猜拳，不断推测着其他玩家所要进行的行动，这种即时互动的游戏机制，极大的调动了玩家的积极性，也能使玩家通过游戏体现个人的智慧，从而在玩家中获得肯定和青睐。

在同年的其他游戏中，最漂亮游戏奖给了名叫《生活方式》的游戏（原名叫：life style）,这是一款问答类游戏，玩家轮流抽题目，然后从备选答案中选择几个，自己先确定答案的优劣顺序，再让其他玩家猜，如果有顺序位置一样的玩家，则可以得到分数，最后分数最高的玩家获胜。这款游戏与当今流行的游戏Dixit有异曲同工之妙，只是前者看字选答案，后者看图选答案。

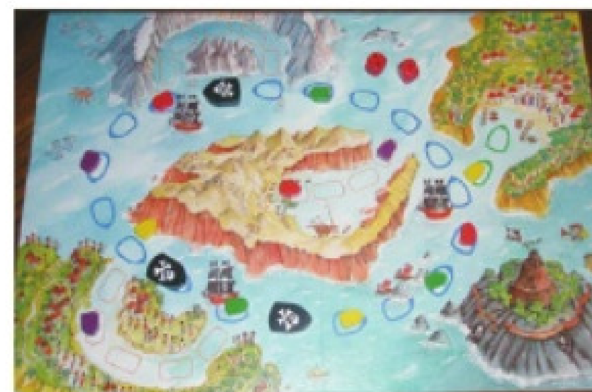
最佳儿童游戏奖今年颁给了《My Haunted Castle》，这是一款简单轻松的记忆力游戏，游戏以一张绘有大城堡的版图为基础，在城堡上有21个窗户，每个窗户上都绘有一种幽灵的影子（总共有7种，每种3个），同时还有21张幽灵片，游戏开始时扣20个幽灵片在20个窗户上，玩家每回合可以翻开一个，然后找同样的窗户放在上面，如果没有，则扣回去，能扣将最多幽灵放回相应窗户的玩家获胜。同年的其他提名游戏中，虽然也有像Alex Randolph和Wolfgang Kramer这样的大师作品，但时至今日都以成为收藏品陈列于桌游博物馆，已随时代而去，再无生命力。有一款游戏的盒子很卡通很漂亮，我们最后提一句，玩家可以看图，它的名字叫《Favoriten》

1991年

我们不得不承认，从1988年到1991年，德国人太青睐Klaus Teuber，因为在这四年中，有三年的大奖都给了这位设计师，这让其他设计师情何以堪……难道SDJ是Klaus Teuber家开的不成？当然不是！之所以能够得奖，当然还是因为游戏具有更高的价值。今年的游戏叫做《Wacky Wacky West》，德文原名叫《Drunter und Dr ü ber》。

游戏的背景是在一个很遥远的村子，这里的村民生活的有点无聊，他们打算对村子进行一次翻天覆地的改造，路改建，河改道，各种私人住宅统统拆除，唯独一种建筑在拆除时需要投票，它就是——厕所！是不是有点荒谬~哈，其

实应该算是一种恶搞吧，当然，这样也可以让游戏变得很欢乐。游戏有一张大的图板，图板上就是这个小村子，村子里有四种建筑，每个建筑上都有一个数字，越靠近版图中间的数字越大，除了四种建筑外就是遍布图板的厕所。玩家们一开始要每人暗抽一张建筑牌，这表示了玩家在游戏中要保护哪种建筑物，经过游戏改造后，没有被拆掉的就可以得到分数，分数就按建筑物上的数字计算，分多者获胜，然后每个玩家还要发8张投票牌（用于是否拆除厕所的投票，包含赞成+1，+2，+3、否决+1，+2，+3、弃权，还有可以在投票后决定的赞成+2或否决+2）。这些投票牌在每次投票后扔掉，只有弃权可以多次使用。之后根据参与人数，玩家们将随机得到几块改造板（改造板上会印有城墙，河流和道路），改造板分成三块的（占图板上三个格）两块的和一块的。玩家们开始改造的起点都在图板的四角上，在这些起点上要放上一个建筑工人，游戏以回合的方式顺时针进行，到玩家的回合时，他可以将自己的一个改造板放在任意一个建筑工人棋子旁边，而且必须保证连接面的图形吻合，比如城墙挨城墙，道路挨道路，然后将建筑工人挪到改造板新的终端，从而可以让其他玩家继续改造下去。在改造过程中，如果将任何建筑覆盖了，都是可以的。只有当玩家要覆盖厕所时，需要投票才可以，这时所有玩家可以出一张或多张投票卡扣着放在桌上，所有人放好后同时翻开，如果赞成的票数多，则可以覆盖，如果否决的票数多则玩家将改造板拿回，他的这回合结束。游戏这样持续，直到玩家都不能再放改造板到图板上为止，然后玩家翻开自己的建筑物卡，再统计自己在图板上剩余的建筑物分数，总和最高的玩家获胜。


1991年的儿童游戏奖


1991年的获奖游戏


1991年的最漂亮游戏

总体来说，这款游戏并未有特别突出的创新，略带一些策略成分，之所以能获奖，是跟当年的新游戏有关，在其他提名游戏中，除了没有大师级作品外，在游戏性上，都不及这款游戏，倒是最漂亮游戏奖和最佳儿童游戏奖值得一提，该奖项授予了著名迷宫拼图游戏系列中的《Master Labyrinth》，这个系列以玩家在迷宫中寻宝为基础，同时设定了几列为可变的道路，每回合玩家都可以改变迷宫的造型，从而方便自己尽快找到宝藏，或者阻止对手找到宝藏，不仅造型美观，可玩性也是很高的，在今天也十分流行。最佳儿童游戏奖是《Corsaro – Irrfahrt im Piratenmeer》，这款游戏很像丢手绢，玩家们要通过扔骰子，在环形水域上躲避海盗的追逐，每次玩家要扔两个骰子，一个必须让自己的船移动，另一个必须让海盗的船移动，如果海盗走到了某个玩家船所在的格，玩家的船将被捕获，玩家在移动中可以走到旁边的小港湾躲避海盗，最后能成功回到港口的船就可以保留，当做分数，分数最多的“小朋友”获胜。这款游戏同时还有成人玩法，在原有基础上增加一条海盗船，并且将规则变的更难。

纵观这两年，桌游朝着越来越平衡、互动越来越强的方向发展，而且适宜多人聚会的游戏越来越多，这种趋势逐渐将桌游变成家庭聚会、公共社交等，需要人与人之间增进互相了解的一种辅助工具，这种社会价值的存在，也是桌游发展的一种动力。当然也是一个产业所需要的，只有成为社会生活中的必需品，才能有持续的生命力。

1990年：

获奖游戏： Hoity Toity，设计者：Klaus Teuber，游戏类型：同时选择行动，成套收集，石头剪子布
最漂亮游戏奖: Life Style,设计者：Thomas di Paolo，游戏类型：问答，聚会游戏
最佳儿童游戏奖: My Haunted Castle，设计者：Virginia Charves，游戏类型：记忆力
其他提名游戏：
Tutankhamen's Revenge，设计者：Stefanie Rohner和Christian Wolf，游戏类型：记忆力，棋片摆放
Die Heisse Schlacht am Kalten Buffet，设计者：Alex Randolph，游戏类型：骰子移动
Dino，设计者：Reinhold Wittig，游戏类型：点到点移动，成套收集
Favoriten，设计者：Walter Müller，游戏类型：赌博，竞速
Heuchel und Meuchel，设计者：Rudi Hoffmann，游戏类型：棋片摆放
Lancelot，设计者：Roland Siegers，游戏类型：区域控制，区域间影响
New Orleans Big Band，设计者：Herbert Schützdeller，游戏类型：交易，成套收集
Tabaijana – Flucht von der Feuerinsel，设计者：Wolfgang Kramer，游戏类型：合作游戏

1991年

获奖游戏： Wacky Wacky West，设计者：Klaus Teuber，游戏类型：棋片摆放，投票
最漂亮游戏奖: Master Labyrinth，设计者：Max J. Kobbert，游戏类型：迷宫，拼图
最佳儿童游戏奖: Corsaro – Irrfahrt im Piratenmeer设计者：Wolfgang Kramer，游戏类型：骰子移动，合作游戏
其他提名游戏：
20 Questions，设计者：Scott A. Mednick，游戏类型：问答，聚会游戏
Bauernschlau，设计者：Tom Schoeps，游戏类型：秘密棋子部署
Conspiracy，设计者：Eric Solomon，游戏类型：赌博，记忆力，搬运
Formica，设计者：S. Ray and M. Lorrigan，游戏类型：骰子移动，成套收集
Im Reich des weißen Bären，设计者：Charles Lerue，游戏类型：骰子移动，货物搬运
Invers，设计者：Kris Burm，游戏类型：棋片摆放
Irgendwie，设计者：Silvia Heinz和Dieter Matthes，游戏类型：宝石摆放



燃烧的梦想：全国制霸！
——2010魔兽卡牌国家冠军赛


偌大的场馆满满当当


奖杯、奖金和奖品正在等待英雄的领取，一头价值连城幽灵虎也将揭开高贵的盖头

2010年8月21日～22日，由美国卡牌客公司和北京新锐地带玩家有限公司共同举办的“魔兽卡牌国家冠军赛”在长沙举行。一年一度的国家冠军赛是全国各地包括港澳台的玩家们最期待的盛事，大家不但能与来自五湖四海的新老朋友聚首玩乐、切磋牌技，更有令人垂涎三尺的冠军奖品——价格已被炒到6万元人民币的幽灵虎刮刮卡让所有人摩拳擦掌，一决高下！

魔兽卡牌比赛相当频繁。在代理商的统筹策划下，几乎每个周末，全国各地的主要牌店都会举办短小精悍的比赛，点缀了牌手的业余生活。当然，地区范围的比赛毕竟具有一定的局限性，每个牌手的内心深处都燃烧着“制霸全国”的渴望。

为了给牌手创造更好的切磋和交流的空间，提高中国卡牌玩家的竞技水平，每年的七八月份，主办方都会在各个牌店举行预选赛，选拔出优秀玩家参加魔兽卡牌界最高赛事——魔兽卡牌国家冠军赛。

宽敞的大厅、舒适的座椅、严格的裁判、周密的安排……经过不断完善，本次国家冠军赛的硬件已显露与国外比肩迅猛势头。能够在如此专业的环境下比赛，任何一个牌手都会精神振奋吧，何况还有总价值超过12万元人民币的奖品！



生最骄傲的冠军奖品


外国赛的奖品，大号的实体卡牌相当给力

魔兽卡牌简介



“冠军最爱”之克尔苏加德



“冠军最爱”之亡者大军

魔兽卡牌是一款以《魔兽世界》为背景的集换式卡牌游戏。绝大多数魔兽卡牌牌手都曾是或者仍然是《魔兽世界》的玩家。虚拟世界和现实世界各有各的乐趣，但笔者认为，无论虚拟世界的交流方式怎样便利，都无法取代人与人面对面的感觉。

魔兽卡牌被官方认可的玩法很多，但最主要的有两种：构筑赛和轮抽赛。在构筑比赛中，你是用你预先准备好的套牌进行比赛。你可以使用任何你可以得到的卡牌来创造最强力的套牌。你可以在家拿着一大把牌细细研究，挑出需要的卡牌组成你的套牌；也可以拿着牌去牌店，碰到懂行的玩家


风暴之子老大samwise亲笔签名


24轮抽中，右看看抽走哪张牌


25骷髅+盒子，这是我看到的最"笑而不语"的骰子

或老板让他们帮你优化套牌；甚至可以上网搜索出强力套牌牌表，完全按照牌表组牌——虽然我不建议你这么做。然后，你就能开始和其他人打牌了！

如果说"三脚猫"玩家也许能凭着一副优秀的套牌在构筑赛上获得好成绩的话，那么在轮抽赛中，他的"猫尾巴"有极大可能会"杯具"地露出来。

一位重量级&大师级牌手说过：轮抽才是小伙和大师的分水岭！

轮抽是一种玩法更为灵活的比赛形式，更刺激也更考验选手实力。轮抽轮抽，即轮流抽牌的意思。比赛中，每个牌手从自己获得的补充包中选择一张留下，将余下的卡牌传给同桌的下一个牌手，直至所有补充包被清空为止。然后玩家将根据手头的卡牌组成套牌进行PK。在同桌八名牌手中，大家获得卡牌的好坏可以用"此消彼长"来形容。不光考虑如何壮大自己，更要揣测别人的动向，适当扣下可能对对手有用的卡牌。阵营、职业、天赋……种种元素都在进行明枪暗箭的争斗，非常刺激。很多时候，正式比赛还没开始，胜负就已经在运筹帷幄中确定了。轮抽赛是对牌手综合素质的全面考验，猜测和扼制对手的过程不亚于一场跌宕起伏的"杀人游戏"。建议新人掌握了基本规则之后多熟悉牌并经常进行轮抽的练习，能够迅速提高水平。

比赛战况

本次国冠赛总共120名选手。联盟40，部落80。职业分布为：死亡骑士7、德鲁伊2、猎人2、法师43、圣骑士4、牧师7、盗贼9、萨满11、术士18、战士17——法师不NERF（削弱），这个游戏永无宁日！

"没有最强的卡牌只有最强的玩家"是所有TCG孜孜以求的目标，然而每个硬币都有正反两面，网络游戏对于WoWTCG既是一种引导又是一种束缚。10个职业乘以10个种族乘以4个天赋（关键词"背叛"相当于原创天赋）乘以2个阵营乘以各种各样的乱七八糟……处理的难度可想而之，怎样达到"形散神不散"的境界是摆在设计师面前的首要课题。


某位牌手的装备一览：第一行从左到右分别为牌盒（魅魔）、比赛套牌、第一张是克尔苏加德（英雄）。下面是相当于牌手身份证的卡片和用来计数的骰子。再下来的牌盒和右边的卡是参赛即可获得的奖品。最后为牌本和选手通行证


迄今为止国内成绩最好的女牌手许燕，在今年的亚太赛声名鹊起，粉丝无数


给冠军颁奖

本届国冠赛最大的亮点非黑马冠军——宝岛牌手任建明莫属。在今年三月举行的"魔兽卡牌亚太赛"中获得第十九名的任建明当时并不突出，但这位拥有十多年牌龄的牌手实力不可小觑。仅仅过了5个月，任建明凭借自己扎实的功底、沉稳的心态及良好的作息（相比其他牌手彻夜聊天、打麻将等，白天打比赛累得筋疲力尽的任建明回到宾馆后倒头就睡），以9轮构筑和3轮轮抽均全胜的罕见战绩成为国内"魔兽卡牌"一线大赛的第一个台湾冠军！

结束语


无论虚拟世界的交流方式怎样便利，都无法取代人与人面对面的感觉


给冠军颁奖比赛的另一个作用就是"赶集"，商家总会借此机会将压箱底的东西拿出来提气

在"网络综合症"逐渐侵蚀现代社会的今天，越来越多的都市人弱化了人与人的交流能力，没有QQ、MSN一类的工具就不知道怎样沟通。抒情变得愈发简单，真情却变得愈发困难，假如被网络游戏的虚拟感情折腾得苦不堪言，不妨在WoWTCG的领域里寻找一下同在一个空间呼吸的感觉吧。

国家冠军赛圆满结束了，与此相关的讨论仍在继续，WoWTCG前进的脚步一如既往，坚定而又飞速。随着新人的不断涌入，明年的国家冠军赛会是怎样？更广阔的影响？更专业的组织？更丰厚的奖品？更良好的氛围？笔者无法想象，我只确定一件事情：明年的此时此刻，一场惊喜在如约等待我们，不见不散！

QQ仙侠传
●制作：腾讯游戏●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://hxsj.qq.com/

■深圳 Star

《QQ仙侠传》——就是仙侠！

看名字大家就知道《QQ仙侠传》是一款以“仙侠”为背景的作品，这种题材老实说并不算陌生，甚至有些俗套，但请不要忘记，尽管该题材作品不少见，可惜让玩家喜欢的却不多见，主要原因都是除去告诉你这是“仙侠”游戏外，玩家很难感觉到有多“仙侠”。

《QQ仙侠传》针对这一点下了不少功夫，只要你玩上10分钟，也不用升太高级别，便能感觉到一股“仙侠”味道扑面而来。这主要得力于三个方面：画面、音乐、对白，其中最主要的便是画面。

柔和养眼的画面

《QQ仙侠传》的画面给人最直观的感觉就是：养眼。从颜色的搭配、各类效果的处理、人物建模、场景设计等等，均给人一种很“柔和”的感觉。这种柔和成功营造出一种“仙侠”味道，游戏时很像在观看一部“仙侠”题材的动画片。

随着硬件技术的提升，产生了越来越多眼球派、技术派，笔者也不能免俗，对游戏画面十分挑剔，尤其是那种本来就是“玩”画面的游戏，假如我的电脑不能全效运行，我压根就不去玩，总觉得玩了也是白玩。

不过后来我渐渐发现，所谓游戏画面其实不全是各种技术参数，更多的是画面带给你的感受。就好像一张顶尖级单反照出来的风景片，没错这很好，看着就觉得厉害，但是一副同样是描绘同种风景的油画就不好吗？如果从写实角度讲，油画肯定不如单反照片，但是油画传递出来的是另一种照片无法提供的“感受”，它同样很好。

游戏也是如此，《孤岛危机》的画面简直没的说，从技术角度《魔兽世界》的画面的确没法比，但后者因为其浓重的“风格”一样受到很多好评。《QQ仙侠传》也是《魔兽世界》这种类型，如果你从技术角度去分析它的画面必然不会满意，实际上开发商也不可能那么去做，不然没几个人跑得动，但是它却能够成功传递出“仙侠”的味道，这便已经足够，甚至可以说是优秀了。

着眼用户体验

腾讯游戏副总陈宇曾对媒体表示，腾讯希望将《QQ仙侠传》做成一个大众、中端玩家喜欢的游戏，能吸引大量18～25之间的玩家来玩这款游戏。游戏的特色我认为有以下几点，游戏上手难度低、用户体验好、游戏系统完善、配置要求低。我们希望《QQ仙侠传》能成为3D领域的一款新游戏，而不是刻意去仿造如《魔兽世界》等3D作品。

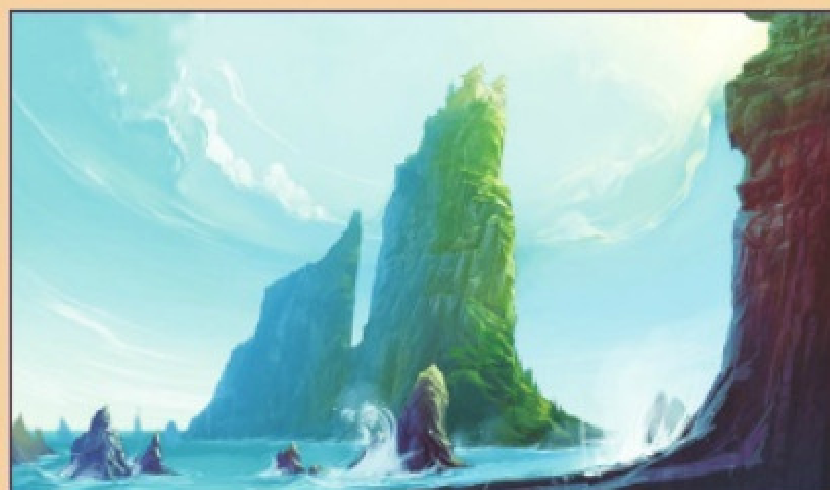
腾讯提到的用户体验是海外网游十分重视的一个环节，这四个字虽然听着似乎没什么，实际上却大有文章。需要对目标用户的游戏心理、操作习惯、性格喜好等等方面加以研究，比如左键打怪还是右键？10级出新手还是15级？第一次副本什么时候开始？难度多大？这些问题都是涵盖其中的。

《QQ仙侠传》的操作方面秉承了优良的3D操作理念，并加入了更具人性化的操作模式。传统的游戏操作不会给予玩家操作上面过多空间，但《QQ仙侠传》的操作系统可以让玩家在这方面有非凡的体验。

进入游戏后，大多数玩家所关心的第一个问题就是怎样快速升级。这个不用担心，只要按照任务系统的提示进行任务，不出多长时间就可以升到10级左右。升级过程中还会有任务礼包伴随玩家，不用担心自己的游戏装备是否落伍。

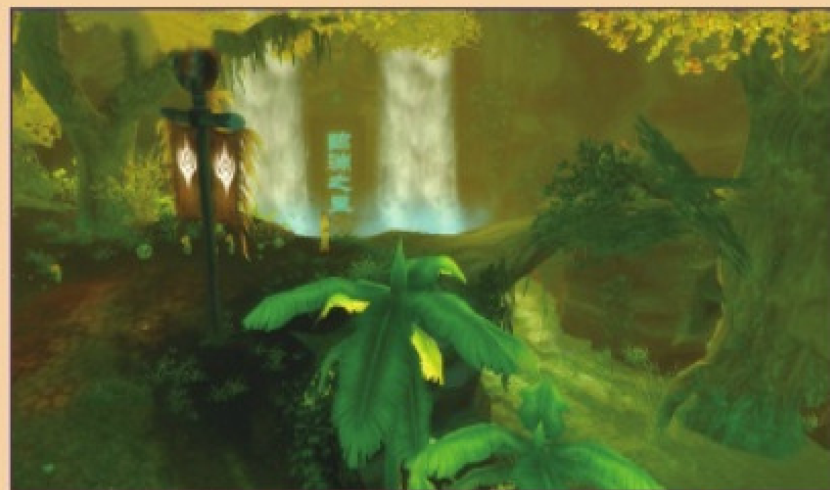
简洁的聊天操作让《QQ仙侠传》的中的沟通没有距离，队伍、世界、门派、帮派等聊天模式十分完善，而聊天室、聊天记录更可以保存下来。

总体来看，作为一个腾讯自主研发五年的3D网游，《QQ仙侠传》交上了一份满意的答卷，虽然还有些小问题存在，但瑕不掩瑜，目前版本的《QQ仙侠传》已经搭建起一个“仙侠”味道浓厚、游戏体验良好的虚拟世界，经过再次完善后，相信可以成为值得一玩的游戏之一。P


精美原画


阳光从树叶的缝隙间洒落，嘿，是一个探险的好日子


如此阴森可怖之处，如果你是女孩子，千万记得叫我保护！


在这里你会听到泉水叮咚，绿叶婆娑


“仙侠”的世界怎么能少得了白雪皑皑，冷冽之气似乎总是仙人的最爱

龙之谷

●制作：Eyedentity Games ●运营：盛大游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（动作）●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://dn.sdo.com

■深圳 八娘

《龙之谷》——少女的生活

阳光总是让人感到懒洋洋的，沐浴其中人们情不自禁地打起了哈欠，仿佛是在告知世人，在这个四处都充满的危机的阿尔特里亚大陆中，还有着这样和平的地方。这个地方正是倍受青睐的普雷利镇，一个位于草原湖畔的安静小镇。十年前被村长收留的箩丝已经长大成人，并且忘记了那不幸的遭遇，温柔地与来来往往的村民们打着招呼。



箩丝在这个宁静的地方爱上了糕点，尤其是陪着村长的孙女莉莉一起玩耍在湖边，一边吃着她们自己嘻嘻哈哈中制造出来的蛋糕，一边聆听着倚靠着湖边大树休息的佣兵们讲着他们那神奇的经历，是她每天最爱做的事情。也正因为这样，尝一尝她亲手制作的糕点也成为了每个佣兵来到普雷利镇歇息的理由呢。

这个时候，村长总是微笑。

“这个是什么呢？箩丝姐姐。”天真无暇的莉莉听从着箩丝的嘱咐，使劲地搅拌着小麦粉，准备做一些烘焙出来的蛋糕。只是，今天箩丝从市场中买回来的馅料倒是让她大开眼界。于是便一副认真的模样探索起来。

箩丝举起一个圆润通红的球形水果，挺着胸膛装着学识渊博的教授一般，神气地说着：“这个叫圣果，是今年布雷斯特种出来的新品种呢，我尝了一下，味道非常甜美，汁液饱满，口感相当清脆呢。”

她兴奋地称赞着这个看似神圣的圣果的模样，好奇心旺盛的莉莉却无视她的演讲，十分迅速地放下了手中装着还未搅拌好的小麦粉，一把抢走一个圣果，便一溜烟地逃跑了出去，一边吃着这个着实让人感到垂涎的圣果。

被这么一折腾的箩丝展现出了无奈的表情，只能亲自搅拌起了小麦粉，一边叹气地说着：“小心点呀，别摔倒了……记得一会回来吃点心噢。”

“关于箩丝的事情……”一直对种植有着独到经验的布雷斯特，趁着给箩丝送来新鲜的水果的时机，顺便找到普雷利镇的村长海洛德说起了一些他的疑惑，“自从箩丝来了以后，我们的收成是逐年大幅度增长，而且种出来的蔬果也比原来大得多。我这一生一直研究种植技术，从未遇到过这样的事情。我感觉，箩丝的身上有一种魔力，总会能让为之陶醉其中，很多佣兵都喜爱在她的旁边驻足。”

“很抱歉，关于箩丝的事情，我不能告诉你们。”村长海洛德也显得苦恼起来，这样反常的现象，确实会引来很多疑问。自从箩丝被他收养之后，这个原本安静的普雷利镇发生了许多的变化，虽然现在也是和乐融融地一片安详景色。

“箩丝确实很特别，很幸运地是，她很单纯。虽然没有如花似貌的美貌，也没有傲人的身材，但是，对于一个天真纯朴的少女，正在享受着这样宁静和谐的生活，没有任何理由让她去了解自己的特别之处啊。”村长海洛德叹了长长地一口气，这么回答者布雷斯特。他之所以会承认箩丝的特别，是因为布雷斯特并不是一个会忧心处虑的人。

“我明白了……”布雷斯特朝着村长鞠了一个躬，示意着抱歉，然后继续说着，“也许是箩丝与她所做的糕点已经远近驰名的原因，有很多佣兵和精灵都喜欢在这个小镇上呆上那么一会儿。然而相应的，最近需要处理在四周闹事的魔物的委托也不断在增加，成了佣兵们喜爱的赏金小镇之一。”

“这个问题确实很头疼，只是不要发生什么事情就好……”村长海洛德只能无奈地叹气。

在普雷利镇的一个偏远的斜坡上，有着一个端庄严肃的墓园。那儿葬着这些在普雷利镇长大、生活而死去的人们。每个普雷利镇的村民都对他们感到深深的怀念之情。过去的记忆，会随着银河漂流到上帝的手中，尔后刻画成历史的足迹。因而，箩丝总是怀着缅怀之心，望着一个个的墓碑，安静地在它们的祭坛上放置着刚刚烘焙出来的糕点……

你们曾经努力地筑造普雷利镇，为了它的繁荣与安详奋战了无数个日夜，才能够让我享受这么宁静又淡雅的生活——箩丝在每一个墓碑前都这么默默地感激着。尽管她来到这儿不过十年的光阴，但已经与这里的人们结下了深厚的情谊。对于她的过去，她一无所知。可她很清楚地明白，与其纠结着自己的过去，不如将这些赐予她安稳生活的人们记在心中。

在这个墓园里，始终都安静地躺着两个什么也没有刻上去的墓碑。箩丝并不知道这里面葬着的是谁，只是细心地用抹布擦拭着灰尘，虔诚地为他们祈祷。能够被普雷利镇的村民如此安葬于此，一定也是位值得敬仰之人。

“呐……箩丝姐姐。”只有6岁的莉莉一直显得战战兢兢地，虽然她喜欢跟着箩丝四处游玩，然而对于这样的地方，她依然表现出她那种童稚一般的害怕，“我不喜欢这里……”

“莉莉真的很幸福呢……”箩丝意味深长地感叹着。

“恩？……”当然对于年幼的莉莉，并不明白她的意思。

“没什么呢……恩，我们回去吧。”









“好的！”

在一片荒芜贫瘠的岩石窟中，有一头傲人的红龙蜗居在山窟里。这个山窟有着皇室宫殿一般华丽的殿堂，尽管都是利用岩石砌成的。这里有着等级分明的阶级制度，越是上等的仆人穿着便越是华贵，谈吐更是优雅。

有时候，红龙会变化成人的模样，高高在上地坐在龙椅之上大号施令；有时候，它会生起气来，穹变成统领万物的巨龙，发出谁都会为之折服的巨吼。这条龙的名字，便叫做佩达。

佩达原本只是一个普通的人类，但现在在神圣天堂也是无人不知。毫无悬念地征服人类世界的它，对这样无聊的战功感到失望。它想获得更高的赞誉，于是便瞄准了统领所有龙类的至高成就。为了达到与龙族匹敌的力量，他冒险将自己变成了红龙。只是，并不完全……因为古代战争中，能够呼唤龙类的古代人已经所剩无几，没有人可以呼唤出一直沉睡在它体内的红龙之魂。

因此，他必须找到古代人的后裔。

“据说普雷利镇有一个非常迷人的少女，她做的糕点远近驰名，吸引了大批的佣兵前去观摩。”对于一直留着世事消息的红龙组织，箩丝的事情也自然传达到了他们的耳中。

“佩达大人，我想她也许和古代人有着什么关系。最近普雷利镇的魔物也因为她的引诱总是蠢蠢欲动，只有散发出异样气味的人类，才会如此地吸引他人。”

“唔……不管如何，先把她抓过来再说。”佩达很不耐烦地说着，它自己很清楚，要在茫茫的人海之中寻找所剩无几的古代人后裔犹如大海捞针。但是在屠龙者战争中受伤的龙族都逐渐恢复了伤势，对它造成了极大的威胁。

“是的，佩达大人。”

“今天的圣果派也是非常好吃呢！”莉莉手舞足蹈地说着，很是兴奋地走在回村的路上。她们刚刚在湖边树下享受完下午的点心，听完了那些佣兵的唠叨。“恩！故事也是非常动人呢。”箩丝也是一脸满足的表情。“刚才说到那点‘他们紧紧握着手中已经残破不堪的剑，面对着几乎毫发无伤的巨大的怪兽，正临绝望的时候，有一个女神从天而降，瞬间就征服了那只暴躁的巨兽’的时候，真的好让人感到兴奋呀！”尽管大部分佣兵都喜欢吹嘘着自己的经历，但是箩丝和莉莉依然喜欢去感受这样的一份传奇遭遇，与他们共同吃着糕点，欢声笑语着。

也许，这才是箩丝为什么会那么吸引人的原因吧。

“箩丝姐姐很厉害呢，每天都可以和那些看起来很可怕的人谈论呢。而且，我在你身边，也不觉得他们可怕了。”莉莉一字一句地说着，虽然说得很缓慢，吐字却很清晰。

“恩……喜欢吃糕点的人，都是善良的人喔。”箩丝欣慰地笑了起来，淡淡地说着。

“最近普雷利镇的周围出现的魔族越来越猖狂了，而且挟持人类的事件也越来越多了。果然这些都是因为箩丝而起的吗？”在这个普雷利镇里，只有布雷斯特才能与村长讨论箩丝的事情，只有他感觉到箩丝的异样。

村长海洛德在壁炉前踱来踱去，明显可以看出他的不安，他一直都在担心着箩丝的事情。在沉默了很久一阵之后，叹了长长地一口气，说着：“唉……看来是邪恶的龙族又开始寻找曾今让它们惨败的古代人的后裔了。古代人拥有媲美龙的神力，更加可以呼唤龙体内所潜藏的力量，并且占为己用，是一个队龙族构成极大威胁的种族。只不过，在古代战争之中，几乎全部被歼灭了……只有一些弱小的古代人流亡失所，混进了人类之中。”

“这么说，箩丝就是古代人的后裔，而且她自己什么都不知道，难怪无法控制从体内散发出来的魔法力量。”布雷斯特总算是明白了自己种出来的蔬果为什么会那么奇怪了，“但是，她的力量确实很温柔，不像是摧毁破坏的那种力量，而是孕育再生的力量。”

“可能的话，我想就这样把她一直藏起来……看来是掩藏不住了。”已经年迈的村长海洛德，戳着拐杖又肆意地原地徘徊了起来，脸色显得很悲伤，“古代人就要面对自己的命运，这是一直传承下来的因果。因为收到黑色死气污染的古代人为了得到更加强大的力量而与龙族展开了惊天动地的战斗，最后几乎惨遭灭族的命运。从此也让龙族时时刻刻都在提防着他们。”

“我去委托艾德林，让她时刻留意箩丝的安全。虽然现在还是很平稳地生活着，但是魔物越来越猖狂地掳走人类，预示着它们已经知道这里有古代人的消息了。一场大战开来要爆发出了。”

布雷斯特听完村长海洛德的话后，立马斩钉截铁地说着：“我马上就去通告魔法山脊的高级魔法师缇娜，请她在普雷利镇各个地方设下结界，防止魔物的入侵。至少，让箩丝能够一直不被外事干扰地生活下去。”

“恩……这就拜托你了。”

普雷利镇已经入夜，四处都点起了油灯，幽幽静静的感觉，让莉莉的声音格外嘹亮。在这样充满温馨的气氛中，箩丝和她静静地数着天上挂起的星星来。

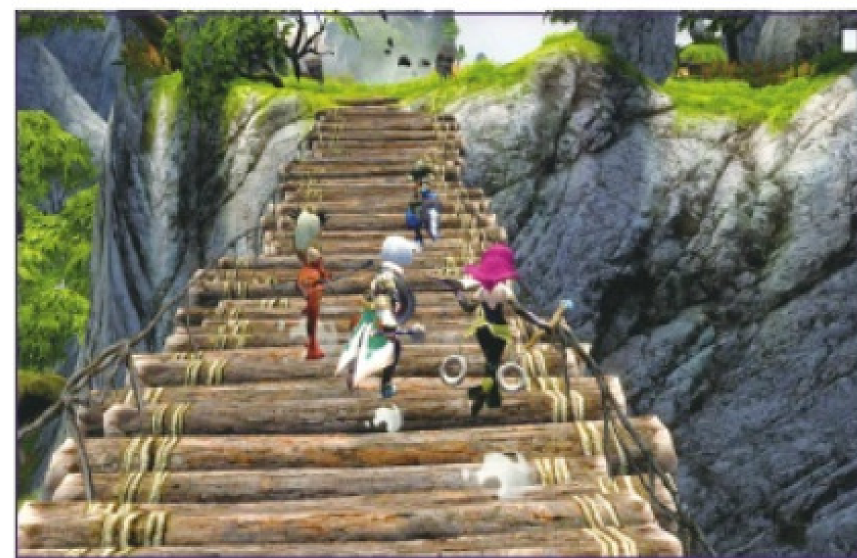
“箩丝姐姐。”

“恩？”

“我们就像星星一样，一直都在一起。”

“恩！”P





《天下贰》的“大”写意

■广州 DTW

我们在谈论国产作品时，总喜欢用“画虎不像反类猫”来形容，只能学一个人家的皮毛，精髓却完全无法体会，很多玩家也常感慨，为什么就没一款真正取材于“中国古典玄幻”，原汁原味的中国作品出现。

《天下贰》于是应运而生。

10年前肯定没人能想到网游类型会出现如此之多，2D的、3D的、跳舞的、唱歌的、格斗的、飞行的……不过目前接受程度最高的应该还是MMORPG这一传统类型，受欢迎程度较高的则是中国传统题材，比如武侠、玄幻等。《天下贰》正是符合这两者的作品。

作为网易游戏在3DMMORPG领域的拳头产品，经过多次更新、修改、完善后，《天下贰》已经不再是一种“尝试”，一次“布局”，而是一款真正意义上的带有浓重“国韵”的“作品”。

最可贵的是，《天下贰》一步步成功营造出了我们期待已久的“玄幻”气氛，不是通过几段背景介绍或者几个NPC的名字来体现，而是真正意义上全方位、各细节地把这种“国韵”传递给玩家，

正如中国大多文艺作品，《天下贰》强调的是一种“写意”，可意会，难言传。一定要加以概述的话，只能说这是一种“大写意”，可以理解为气势磅礴，也可以理解为深邃厚重，可以理解为纵横捭阖，也可以理解天高水远。

或者，正如游戏名字所示——天下。

国画之精髓，在于写意。写意之法，重在描绘意态神韵，简易而意全，令人回味无穷。山川飞瀑，悬崖峭壁，画者的心意融于山水之中，幽深高远，令人神往。若用写意手法描绘惊天奇景，那更是慑人的气势喷薄而出，让人感受到无限的张力和大场面的魅力。而笔者今天要谈到的，正是一款充满国韵意味，场面宏大，意境深远的民族网游——《天下贰》。

随着网游市场的不断扩展，各式各样的网络游戏类型都得到了玩家们的喜爱与接纳。但是，在这令人眼花缭乱的网游市场中，真正的王者依然是网络游戏类型的中流砥柱：3DMMORPG。角色扮演的特性提供给了玩家足够自我的空间来发展，3D的华丽场面效果让玩家得以沉浸在各式各样宏大的虚拟世界当中。人与人之间，人与环境之间的冲突与矛盾得以最大化地体现出来。伴随着冲突与矛盾而生的，就是玩家们前进的动力。

笔者认为，在MMORPG中，最重要，也是最能衡量一个游戏品质的，是游戏的张力。这种张力可以体现在如下几个方面，一是个人成长空间方面的张力，二是世界设定上的张力，三是剧情表现上的张力。更丰富更多变的，能够带给玩家更多能力提升的系统，决定了个人成长空间的张力。更精美的场景设计，决定了玩家对游戏世界设定的体验，也为玩家的想象力安上了翅膀。而最关键的，推进整个虚拟世界向前发展的关键性剧情、事件和人物，决定了玩家对游戏剧情的代入感。

从这三点来看，纵观中国网游市场，目前3DMMORPG中的在这种张力上苦心造诣，上下求索的，网易游戏的《天下贰》绝对算是其中之一。作为中国民族软件与游戏公司的中流砥柱，网易游戏极为重视《天下贰》这款民族网游的研发与拓展。当《魔兽世界》这样的欧美价值观与世界观游戏在全球大行其道的时候，中华文化的传承责任必须由我们自己来掌握。只有用最先进的文化传播形式，才能让中华文化再次成为世界民族之林中的翘楚。

2010年9月28日，《天下贰》的最新年度资料片《幻龙诀》就将上线了。在这次的新资料片中，网易公司香格里拉工作室为大家带来了怎样的游戏体验呢？新的资料片能够让玩家感受到天下世界的无限张力吗？让我们一一看来。

精品思维的执着——浅析《天下贰》地图迭代



巴蜀也有翠绿浓郁的勃勃生机

一款3DMMORPG精品，必然能够在世界场景设计上让玩家回味无穷。而真正精品的场景设计，必然需要通过游戏设计师对玩家反馈数据的无数次精心归纳与总结和自身细致入微的思考才能得来。明白了这条创作规律，就不难明白网易的游戏设计师们为什么要不断地对现有设计进行反复迭代了。

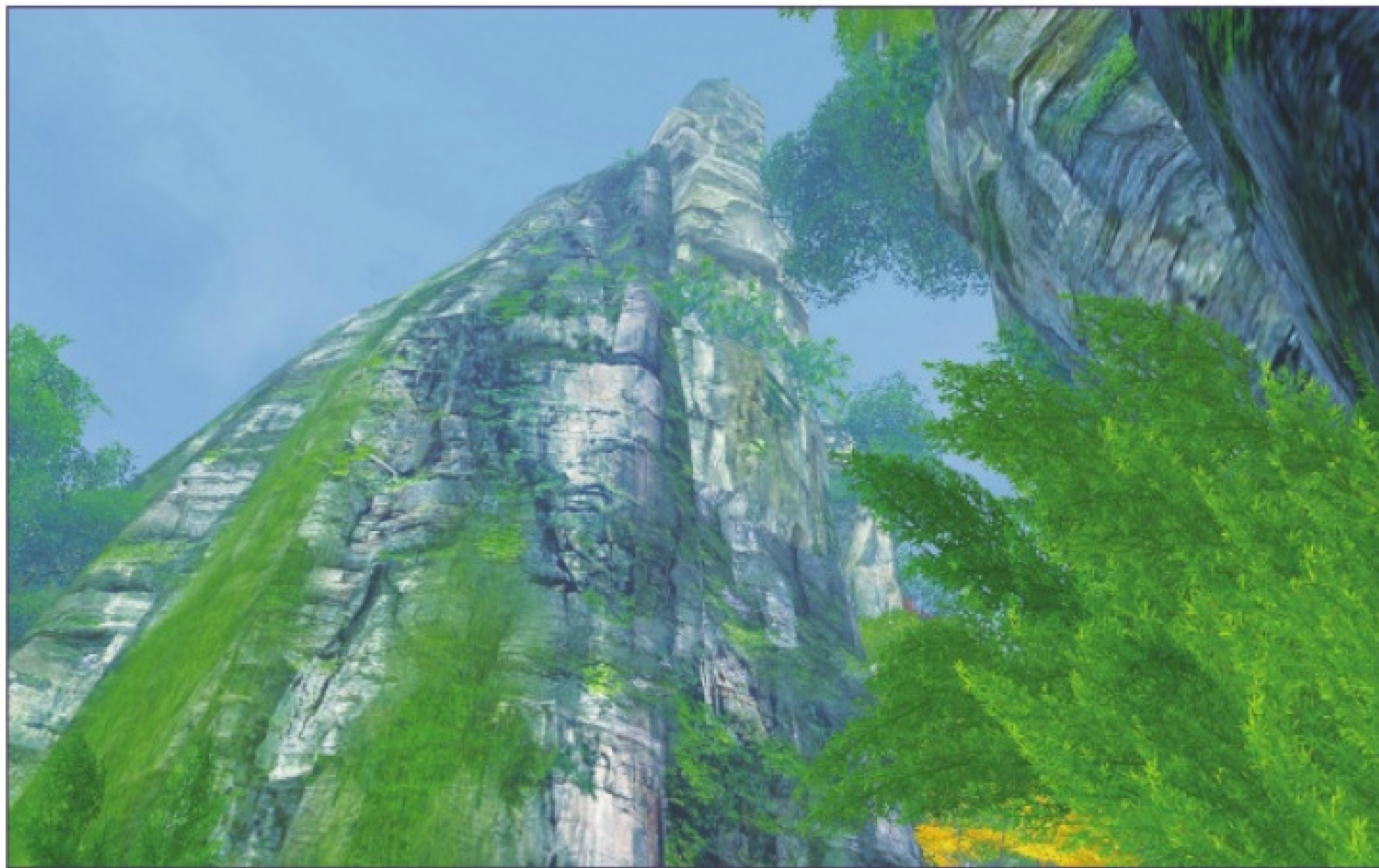
玩家们可以注意到，从几个月之前开始，网易就已经开始对《天下贰》中的区域地图和场景进行迭代开发与设计了。近期更新的就有巴蜀和各大门派场景。

就场景设计而言，设计的目的是让玩家更好地投入到虚拟世界当中。正因为如此，《天下贰》追求的是打造出更多能让玩家置身其中反复体验与沉醉的景观，而非一个个单独的精致的地点。从这一点来说，《天下贰》与《魔兽世界》有异曲同工之妙。其实从技术角度来讲，魔兽世界的画面并不能算得上“细腻”，但是在对气氛的表现力上出类拔萃。由此可见，场景设计最关键的要点在于烘托出虚拟世界中的气氛。从这一点上来看，《天下贰》可说是综合了国韵网游特有的细腻之风与西式网游那种大气的渲染力。

举例而言，新迭代的巴蜀区域场景中，就有许多值得玩家游览赏玩之处。整体而言，整个巴蜀地区都和现实中的四川盆地一样，充满厚重迷雾的同时，整体地貌高低落差极大，险峻的山峰高耸入云，山路十八弯，令人神往。紫竹林迎风摇曳，水稻业已成熟，浓密苍翠的绿色与象征丰产的金色将巴蜀的富饶与美好渲染得淋漓尽致。

但是就在这美丽富饶的巴蜀，一样有着幽都妖魔的踪迹。新制作的刑天谷副本入口，巨大的青面獠牙像坐落于孤峰之上，只有一条长长的索桥连接着另外一边的悬崖峭壁，天空中紫色的气旋不断喷吐着闪电。行走于索桥之上，四周弥漫着迷雾，伸手不见五指，千古玄奇的气势诡异而又厚重，压抑不住的紧张感和好奇心让行走于此的旅者心中产生着应对威胁和探寻秘密的双重激动，带给他们最深刻的气氛体验。

刑天谷之外，荒凉的砂岩充满着废土般的气息。站在砂岩之上向远处望去，只见砂黄色遮天蔽日。风化的岩石，还有与西夏王陵一般模样的石塔，在默默地向途径于此的旅者们诉说着往昔的荣光和现在的落寞。

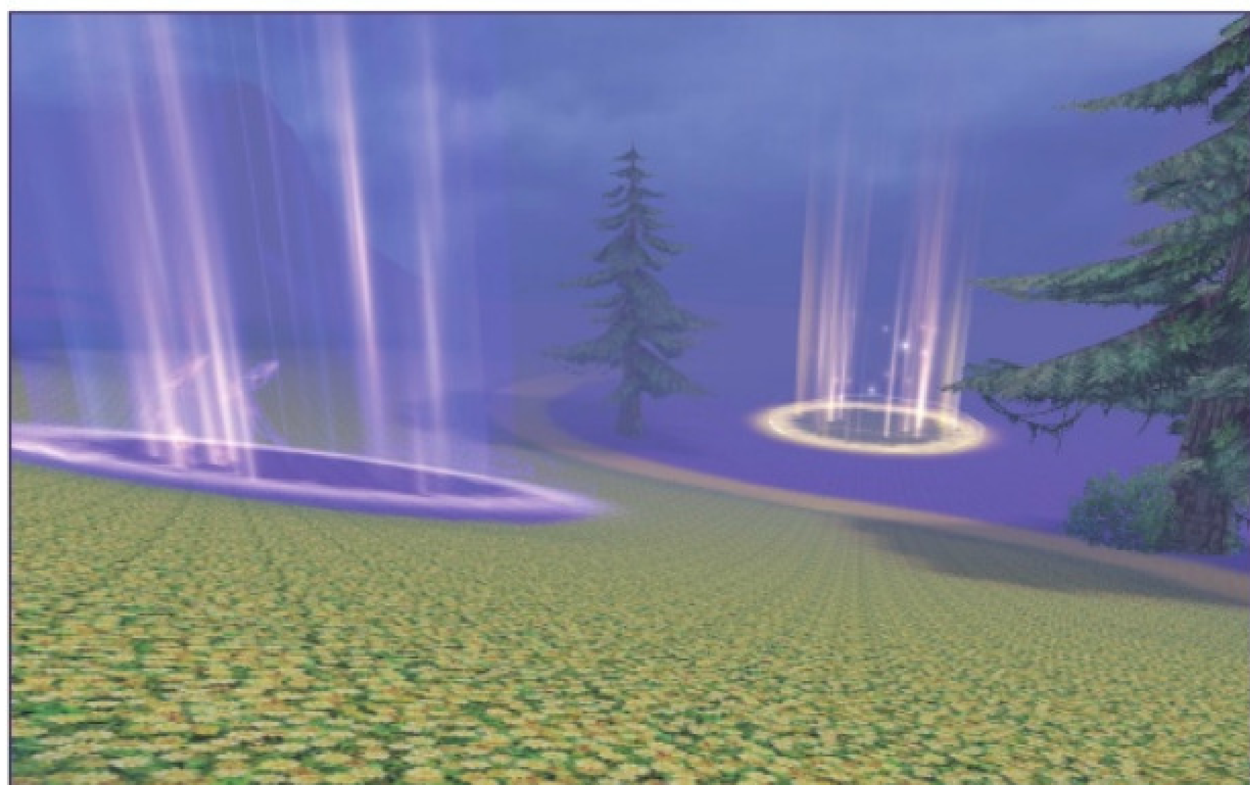


树木之上，峭壁直入云霄

在玩家们最熟悉的八卦田地区，原本杂乱无章的花田成为了两仪形状，暗合八卦之意。在两个阵眼处都散发着能量的光辉，中间一条小径，正好分割开了阴阳两仪。整个八卦田地区成为了一个圆满的形状。充分体现了八卦田的易学风水之象，中国传统哲学在此处的体现让人惊叹，整个八卦田地区也因而成为大荒世界中阵眼一般

下的盐泉人家，都让玩家更深地体会到大荒世界的勃勃生机。身处云雾缭绕的高峰，更能给人一种玄冥幽深的神秘感。在演武堂，你能看到大荒最彪悍的侠客们互相切磋。


荒凉的砂岩，与刑天谷地相连


八卦田的阵眼散发着光芒


幽夜之中，八卦田的天空挂着一轮朦胧的月

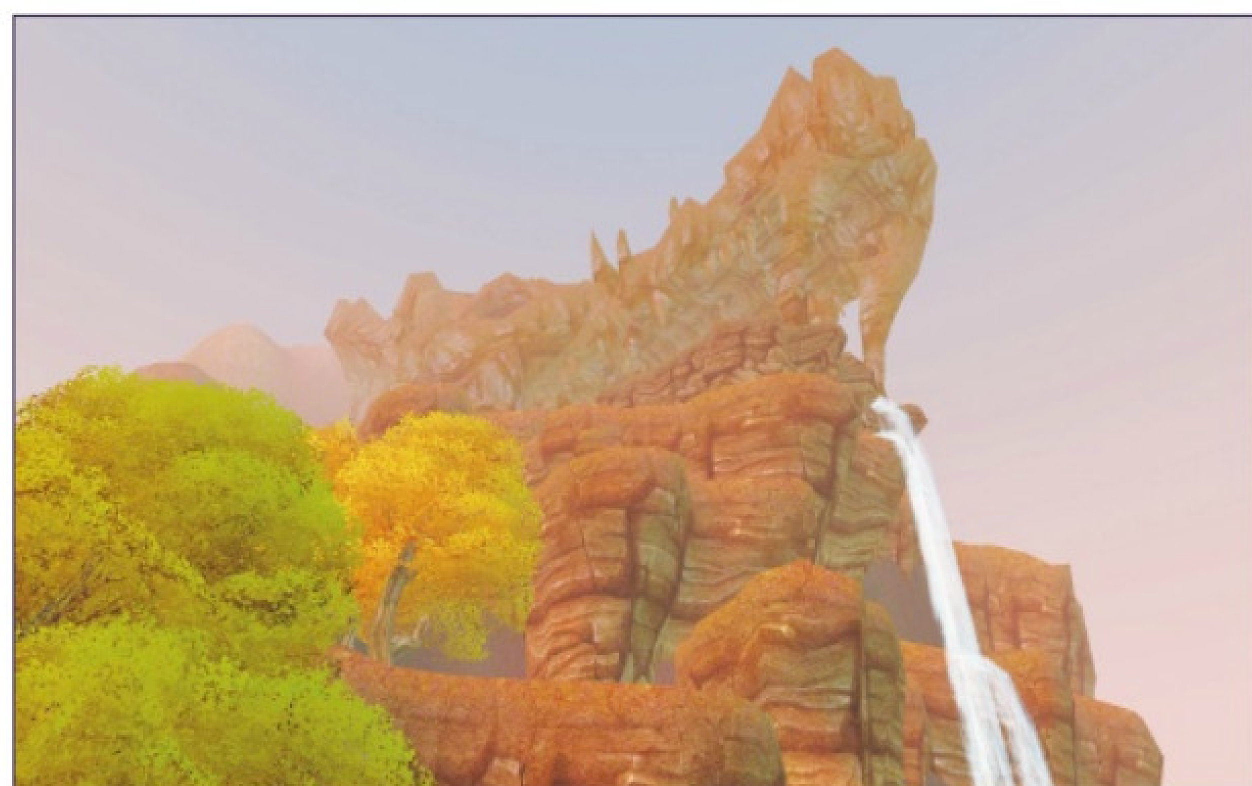
的存在。

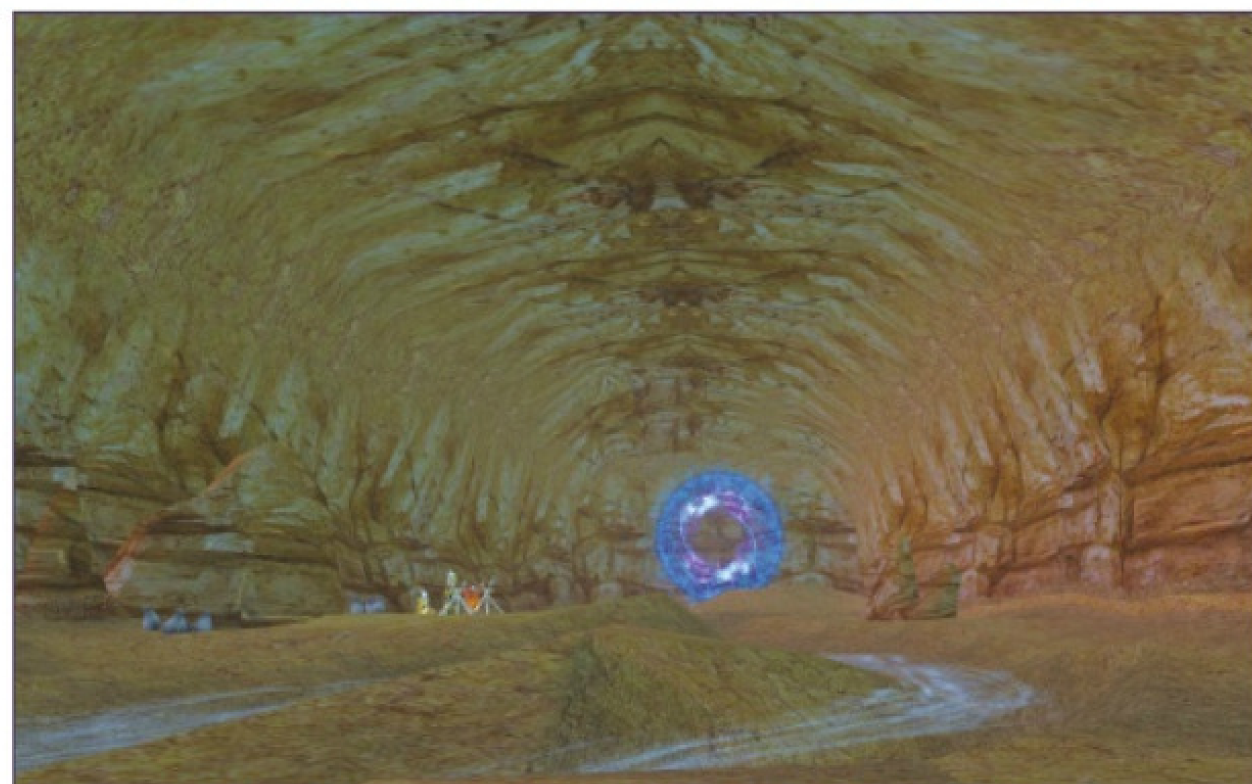
如果玩家踏上剑圣所在的演武堂地区，更是能俯瞰东南方的潇隐村和盐泉村。在演武堂堂主南宫天鸣身后的亭子里，整个湖泊盆地一览无余，远方的道路，近处山崖


木梯之上，是幽州地界


囚龙山初现端倪，张开的巨大龙嘴令人感到巨大的压迫感


晨曦中的囚龙山，仿佛一层蓝色的灵气存于其间


落日余晖中的囚龙山，令人感到一种别样的神秘与寂静


龙喉的深处，一道神秘的传送门正在里面缓缓地转动着


从龙嘴正下方仰望，这块貌似龙头的巨石


龙鼻朝向天空，高耸入云


更进一步地靠近，龙嘴中正喷涌出泉水来

在新资料片“幻龙诀”的宣传海报中，玩家或许会注意到一个名字：囚龙山。这个位于幽州的场景，光从名字上看就能感觉到它的不同寻常。

宽阔的忘川之上，有着如同龙首一般的巨大岩石，上下遍布着尖牙利齿状石笋的龙喉之中有喷泉涌出。而在龙喉的最深处，一道神秘的传送门涌动着蓝紫色的光芒。这道传送门会将玩家带向何处？囚龙山的深处究竟有着什么样的秘密？这一切的一切，都需要玩家在新的资料片中去探索和发现。


孤身一人在大荒的雪域中探索，需要莫大的勇气


即使是有人烟的地方也是白雪皑皑


令人惊讶的是，即使在这雪山峭壁间，还有不断向上蜿蜒的木梯

毫无疑问，根据网易精益求精的一贯作风，《天下贰》开发组今后肯定将会继续对各处的区域地图进行反复的迭代设计与开发，以便玩家们更好地领略天下贰的各处风光。不仅仅是九黎和巴蜀，接下来的中原，江南，燕丘，雷泽，幽州……相信一个更美丽更值得回味的大荒世界，最终会呈现在玩家的眼前。


一人一鹰，翱翔于白云苍天之中，令人心中生出去向远方的悸动

于细微处见功夫——元魂珠系统

作为一个不断有玩家进入的开放性系统，网络游戏必须持续不断地为玩家提供个人能力成长的空间，在这方面，新版本的《天下贰》在资料片“幻龙诀”中也做了新的探索与尝试。旧版的元魂珠系统被进一步地改进，出现了新的幻化合体技能。有了更多提升自己能力的途径，玩家们才能更好地应对接下来大荒世界所面临的巨大挑战。

与《魔兽世界》之类的西方MMORPG相比，显然民族网游在个人成长系统与空间上的设计更胜一筹。以《天下贰》为例，从灵兽加成，元魂珠幻化，再到武器炼化，武器加护系统，以及轻功浮劲系统，无一不是为了让玩家的个人能力更加强大而设计的。究其原因，作为一款旨在营造大场面的网络游戏，玩家也必须配得上各种大场面的个人能力才行。身处令人热血沸腾激情澎湃的场景之中，玩家要有能力改变天下的局势，才能真正地与大荒世界融合在一起。针对这种情况，开发组在元魂珠系统方面动起了脑筋。原有的元魂珠系统虽然种类丰富，技能繁多，但是除了属性点加成以外，对于玩家力量的增幅还不够显著，最受玩家欢迎的也只有狐狸、尸兵、杀手、熊猫和猕猴等一些较为特殊的类型。更多的各系元魂珠无人问津。从这一实际情况出发，开发组设计了新的元魂珠幻化技能系统。在该系统下，玩家过往对元魂珠的投资能够得到最大的发挥。玩家可以使用幻化技能与元魂珠合为一体，角色的骨骼系统和外观也会发生显著变化。这将为冒险者们在大荒上的历险提供更多的保障。同时也为玩家表现自己个性提供了更多空间。



韩庚代言玉玑子形象海报

微观层面的新系统，为开发组今后在天下贰中提供更多宏大游戏内容打下了坚实的基础。也能够让玩家进一步提升自己的能力，获得经受更大考验的资格。在大写意之中，玩家正可以有大作为的空间。

英雄人物的塑造——从韩庚代言谈开去

无论何种形式的游戏，最终能打动玩家灵魂的，都是那些经典的人物。这些或失败，或成功的人物，都有着无比艰难的命运，一个普通人所遭受的磨难和痛苦，被千百倍地加诸于他们身上。这种对人类痛苦的集中体现，往往能够激发玩家最大的共鸣。而这些人物们背负的矛盾与冲突，便能够成为玩家们所背负的痛苦与思考。他们最后所获得的胜利和自由，便能够成为玩家们所向往的胜利和自由。这些背负了一整个世界责任的男男女女们，通常被称作英雄。

每个能带给玩家们深刻印象的虚拟世界，都有着引人入胜，波澜壮阔的剧情发展。自然而然地，也就有了那些各式各样的英雄人物。古今中外，概莫能外。从《魔兽世界》里的巫妖王阿尔萨斯·泰瑞纳斯，《被遗忘国度》里的双刀游侠崔斯特·杜垩登和《星际争霸》中的吉姆·瑞那，再到《西游记》中的齐天大圣，《三国演义》中的刘关张和《封神榜》中的姜太公。这些英雄们或摧锋于正锐，或挽澜于极


韩庚代言玉玑子形象实拍照片

危，在关键的时刻推动着整个世界向前发展。

而《天下贰》中，也正有这么一位亦正亦邪的反传统英雄玉玑子。在游戏当中，他被玩家们称为“玑哥”。也是大荒最富有争议以及传奇色彩的NPC。凄惨的童年，神秘的身世，从无名弟子到权利巅峰，玉玑子的一切都显露出巨大的反差和令人惊异的作为。这些特质无一不引诱着人们去探索他背后隐藏的秘密。作为一位太虚道士，他有着比其他太虚道人更强的与邪影沟通的能力。整个《天下贰》的故事始于太古铜门开启，妖魔入侵。

而在太虚观掌门宋御风开启太古铜门的过程中，玉玑子起到了不可忽视的作用。他偷练邪影真言，作为夏朝副国师，在西陵城争夺战的最关键时刻投靠幽都妖魔军，造成华夏王朝军队的全面溃败。此后在大荒的各个矛盾冲突最激烈的地方，都可以发现玉玑子的踪迹。突叛太虚门


幽州被妖魔军所控制，原本幽暗的水体变得更加阴森。


神殿中隐藏着什么的秘密？

派，奇袭云麓仙居，坐镇鼎湖邪影，深入古皇王陵，这些或明或暗的阴谋诡计，都是玉玑子所为。而他的力量与野心，也始终是个谜。

但是在另外一方面，玉玑子却也因为他的另外一面而受人爱戴，凡是玩过《天下贰》的玩家都会记得，游戏中为救人而死，令人同情的善良女子婉灵，便是为玉玑子所救。而太虚观的玩家们或许也能理解玉玑子，因为他们，也一样能够体会到邪影中的力量……

在太古铜门开启，幽冥妖魔冲人大荒，生灵涂炭之际，玉玑子利用妖魔的力量不断寻求大荒中的秘法，希望以自己的力量，重整整个大荒世界，开辟新的道路。“幻龙诀”，作为大荒中最神秘的法术，需要以大荒中力量最强的七个帝王元魂为引，融合为龙，供施法者所用。大家可以从预告片中看到，现在七魂已经被玉玑子一一收伏，而他本人，将利用幻龙诀，与七魂融合而成的七头龙幻化合体，攫取难以想象的力量。

与一开始希望声张正义，最终却被复仇的欲望冲昏头脑，进而被巫妖王腐化堕落的阿尔萨斯不同，玉玑子与龙枪编年史中的雷斯林一样，自觉自愿地获得了黑暗力量。他的所作所为目的究竟为何？他究竟是正是邪？他能达成自己的野心和欲望吗？毫无疑问地，玉玑子的野心同时引来了华夏王朝和幽都妖魔的注意，双方会有什么应对？幻龙诀，作为一门新的秘术，会给大荒带来什么样的变化？这些剧情所设下的伏笔与悬念，使得《天下贰》的剧情充满了张力，吸引着玩家在游戏当中不断探索与发现。游戏中的藏书阁系统，也为玩家们了解剧情，更好地融入大荒世界提供了方便。这一切，都值得玩家们进入新资料片“幻龙诀”，亲身体验《天下贰》剧情的吸引力。

足够的个人成长空间，世界设定与场景设定方面的反复推敲，以及激动人心的宏大剧情。正是这三点，成就了目前的《天下贰》，也是今后《天下贰》继续开发的主轴。以大见大，最关键之处还是在于自身雄厚的产品与用户基础。有了用户们的忠实支持，再加上对游戏品质的精益求精，如今的《天下贰》才能当得起“3D大场面”的名号。

一款网络游戏，并不是因为完全事无巨细地展现出一个虚拟世界当中的每一点每一滴才称得上佳作，才能吸引玩家。更重要的是，这个虚拟世界有没有足够的张力，有没有足够的发展的势能蓄积并转化为爆炸性的成长动力。而要塑造真正的张力，只有在最关键之处展现出最宏大的场面，又在最值得玩家玩味的地方留出畅想空间，才能让身处其中的人们感受到心中最根源处的那份悸动。


高耸的巨塔直冲天空，孤零零的矗立在幽州的死气之中

以笔者的眼光看来，《天下贰》正在朝着这个目标稳步迈进。一段段史诗情话，一幅幅壮丽景色，一个个英雄人物，这些元素组合在一起，勾勒出了一幅浓墨重彩却又不失留白意蕴的中国传统水墨画。做画的人更在纸上描绘出最雄浑奇诡的巨景，读景的人身处画中，体会到的，是一往情深的牵绊，一剑不回的魄力，万夫莫开的气势，以及最后，也是最重要的，那意境深远的国韵。而在留白之处，做画人却以无当有，向有心探寻的人们慢慢展开那不曾言说的世界。与西方油画相比，少了几分滞重，多了几分飘逸，多了几分细致入微。假若你向充满深远意味的留白瞥去一眼，就能望见那无比宏大的场面，扭转整个世界的机运，以及一个个真实的人们所承担的真实的灵魂。写意之真髓正在于此，大场面尽在这充满无限意味的留白之中。

那里，正是你所期待的“天下”。写意之大，尽在于此。

本期大放送：

《天下贰》限量版韩庚合辑光盘和《幻龙诀》3D广告片观看专用眼镜

史上第一部3D版游戏广告片——《天下贰》新资料片《幻龙诀》电视广告片将于9月30日震撼登场！该片由亚洲人气小天王韩庚出演，由著名新生代导演李蔚然执导，它将带你进入《天下贰》的3D玄幻世界！赶快平复一下激动的心绪，准备迎接真3D的震撼体验吧！

首映日期：2010年9月30日

首映地址：天下贰官方网站（http://tx2.163.com/fab）

主演：韩庚（饰玉玑子）

导演：李蔚然（代表作《决战刹马镇》）

情节预告：

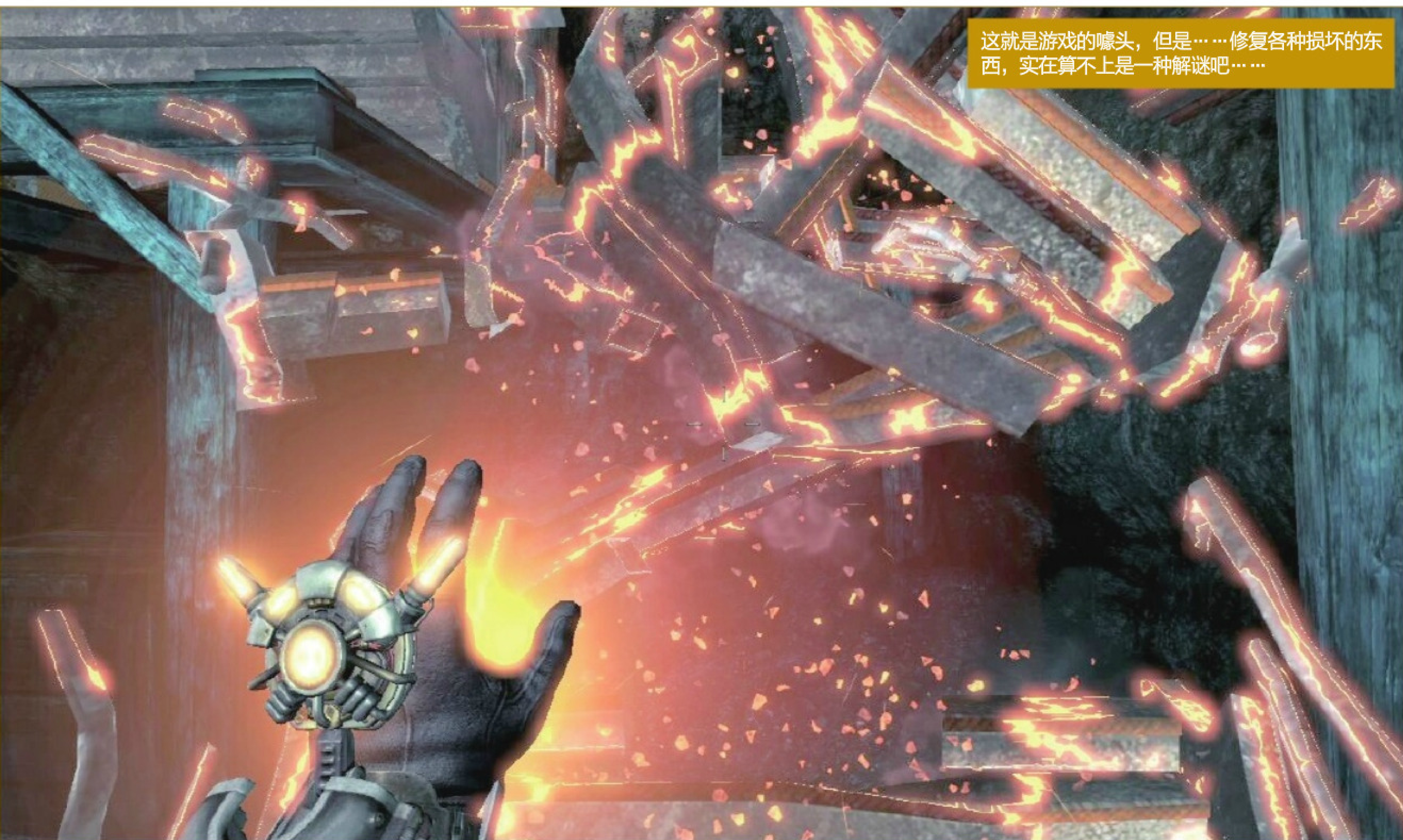
由韩庚饰演的酒吧歌手一心沉醉于音乐，梦想能拥有自己表演的大舞台，无奈受到酒吧女老板的欺压无法随心所欲实现梦想。在两人矛盾升温到最高点时，二人穿越到《天下贰》宏大的游戏场景中，在极致华丽精美的画面里一绝高下，最终韩庚使出大荒最神秘的法术“幻龙诀”，成功与七龙幻化合体，将女老板一举击败……

观看须知：观看3D广告片须使用红蓝3D眼镜。未随刊收到眼镜的玩家，请在《天下贰》官网免费申领。申领地址：http://app.nie.163.com/tx2_2010_dvd/app/

奇异之旅

无限轮回的终点

比起去年失败透顶的《德军总部》（Wolfenstein），《奇异之旅》（Singularity，也译为《奇点》《奇异点》）更像一部才华横溢的作品。说实话，它的各方面都还行，但闪光点距离闪光却总有一条难以跨越的鸿沟。



这就是游戏的噱头，但是……修复各种损坏的东西，实在算不上是一种解谜吧……

■上海 S.I.R

游戏业永远是一个加速着奔跑前进的行业，如果你的脚步稍有松懈，很可能就被甩在后面。许多曾经一流的开发商都在时代的洪流中迷失过，比如原创《杀出重围》（Deus Ex）的Ion Storm、《毁灭战士3》（Doom 3）时期的id Software、后来寄微软篱下的Rareware，当然还有Raven Software。比起去年失败透顶的《德军总部》（Wolfenstein），《奇异之旅》（Singularity，也译为《奇点》《奇异点》）更像一部才华横溢的作品，说实话，它的各方面都还行，但闪光点距离闪光却总有一条难以跨越的鸿沟。

创意合格，谜题陈腐

美国人似乎喜欢沉浸在冷战的阴影里，在创作惊悚类科幻故事时，他们总爱提到老大哥一笔，仿佛那时科技一日千里，冷不防就弄出个黑洞把世界都给吸进去。《奇异之旅》也不例外，前苏联的科学家发现了一种神秘的放射性元素，并将它命名为Element 99。它可以改变物质的时间状态，比如让建筑物衰败，令植物催生，或是将人变异。游戏的开端简直就像一场恶梦，玩家不知自己在什么鬼地方转悠，手里拿着几把枪感渣到暴的破玩意，扫射一些造型如烂泥般恶心的僵尸，没过多长时间我就被这穷极无聊的游戏模式给弄得头昏眼花，竟怀疑游戏片头里打出的“乌鸦”Logo是否欺世盗名。

游戏开始部分的节奏方面有严重问题，不知情的玩家容易在头两小时就望而却步，但在主角取得能够放出E99射线的“时间篡改装置”后，一切就变得稍微像样点了。E99拥有多种功能，能将特定物件损毁或复原，可以放出周身的大威力冲击波，让敌人直接化为枯骨，也能像《生化震撼》（Bioshock）的念动力一样隔空取物，或制造出一团让时间减速的光球。

控制物体的时间状态这个创意本身很诱人，但Raven Software贫乏的谜题设计能力没有给它太大的发挥空间。游戏中控制时间的作用仅限于——让扁掉的箱子复原来垫脚，或让完好的箱子变扁来通过某些狭窄的地段，其中还要用到点儿隔空取物的能力，但最后还是让它复原来垫脚！这些考验人下限的谜题实在谈不上有什么难度和乐趣，当然你也可以修复断桥，修复收音机，修复电源开关，但既然本来就要修复，又为什么要设计成坏的呢？就为了让玩家对着这些玩意摆弄一下？这些毫无意义的部分

充斥着整个游戏，成为制作人口中游戏的最大卖点，甚至享受着不断跳票这种只属于大作的虚伪荣耀。

老派流行，抄袭拼贴

主角的体力没有用时下流行的战场恢复，而用血槽来表示。不过这并不代表它就是个旧式FPS。你可以储备5个医疗包来随时恢复体力，E99也可以用同样的方法来补充——现在，你想到了什么？对，还是《生化震撼》！游戏的整体结构和气氛渲染都有《生化震撼》的诸多影子。不过抄归抄，Raven Software毕竟以前跟着id Software混过，有些上世纪90年代的范儿总是不忍丢掉，比如充斥在关卡里的惊吓桥段，还有带着那个时代特征的奇型怪状的武器和效果。其中有把武器可以射出一些粘性的炸雷；还有把可以调整子弹方向的怪枪；最具可玩性的莫过于可以投出一种球型炸弹的武器，炸弹射出去后玩家可以控制球的滚动，然后再引爆。游戏特别为这把武器设计了发挥的场所——一个正巧能容纳球的洞，简直是此地无银三百两，让人感觉很好笑，却又笑不出来。除此之外，这把武器的作用只是破坏节奏而已，在这款敌人时常与你短兵相接的游戏里显得很不合时宜。

E99技能的特性在战斗中倒是别有一番趣味。比如玩家可以抓住敌人扔过来的油桶，然后还治其人之身，还可以用E99来减缓僵尸系敌人的行动，虽然这些设计不是遵从《生化震撼》，就是从《死亡空间》里批发来的。其中最好的点子是减速力场，被光球笼罩的范围内一切时间都会变得极慢，你可以看到子弹和火箭向你缓缓飞来，爆炸静止在火花飞溅的那一刻，颇有种“子弹时间”的味道。在战斗中，遇到一些皮糙肉厚的敌人，你可以先扔一颗光球过去，对着它的身体扫上一整排子弹，最后把光球收起，这样敌人就会不明不白地应声倒地。虽然减速力场在《时空幻境》（Braid）以及“瑞奇与叮当”（Ratchet & Clank）新作中已经出现过，不过这样的应用还是头一遭，感觉十分美妙。

上佳剧本，三流技术

虽然游戏创意东拼西凑，不过剧本的杰出依然是无庸置疑的，颇有几分《回到未来》（Back to the Future）的味道，即使在穿越流屡见不鲜的今天，依然能够脱颖而出。E99是前苏联秘密开发的项目，原本的研发人员因一场意外火灾而丧生，这个项目也就胎死腹中。而玩家所扮演的愣头青主角，却本着雷锋精神，在一次意外中闯入了1955年的那次火灾的现场，鬼使神差地救出了其中一位科学家，从而导致历史被改写。于是主角一次又一次地回到历史中，不断地修正自己带来的错误，而其间你已经走过了许多弯路。因为那场事故，主角就像置身在一场轮回的宿命之中，永远也找不到解脱的方法。3个不同的结局与最后的片尾动画也意味深长。看似解决了整个事件，却并没有还历史以本来面目，峰回路转之后颇值得回味。

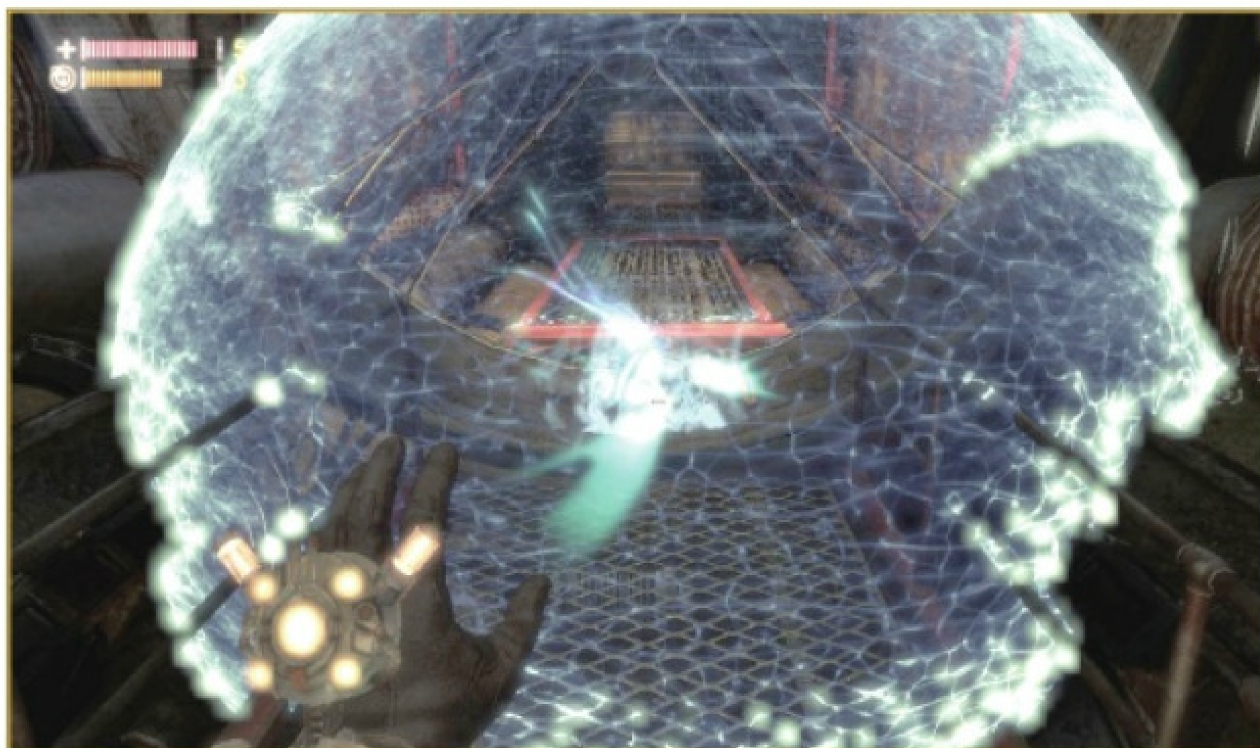
本作中，Raven Software总算把老掉牙的id Tech 4引擎扔掉，用上了比较流行的Unreal Engine 3，但从id Software一路走来，他们好像有点吃不透Unreal的奥秘，图像水准不过不失，值得一提的倒是那些铁幕风格的前苏联宣传画，可惜在游戏中后期也越来越少，大概是因为赶工，有时还被重复利用。这就是一款带有当下Raven Software风格的作品，我的意思是，很拼贴，加上一些老派的作风与不太体贴的图像效果。光有一个好的故事并不能让它摆脱二流游戏的地位；想要回归一线开发商的行列，“乌鸦”依然任重道远。P

（上左图）女孩Kathryn是剧情关键人物，是她促成了另一场历史的轮回
（上右图）这末日世界，好像有点像《半衰期2》
（下左图）有些东西“乌鸦”是绝对不会扔掉的，比如这种全是肉块的很老掉牙的场景设计……
（下右图）减速力场是最精彩的设计，置身其中仿佛子弹时间一般









gamescom 2010

科隆，全欧洲的节日

8月份在国内的很多地方还是烈日炎炎的盛夏，德国却已经降温好几次，秋意渐浓了。我们一行人踏着清晨的秋霜从斯图加特以北的小城路德维希堡（Ludwigsburg）一路北上科隆，这里有一年一度欧洲游戏业的盛典，我等旅德宅男的节日。

■策划 本刊编辑部
■本刊特约记者 H君
（德国科隆报道）

8月份在国内的很多地方还是烈日炎炎的盛夏，德国却已经降温好几次，秋意渐浓了。我们一行人踏着清晨的秋霜从斯图加特以北的小城路德维希堡（Ludwigsburg）一路北上科隆，这里有一年一度欧洲游戏业的盛典，我等旅德宅男的节日，是的，科隆游戏展（gamescom）开幕了！

宅男，你们好！

今年我相约几位朋友一起驾车前往科隆，一路上我们自嘲是出国宅男，却不想车行至高速公路科隆会展中心出口前五六公里处就开始拥堵，我们的前后左右都是跟我们一样载满宅男的车辆，再看看高速公路下密密麻麻客满的停车场，让我们不由得感叹欧洲宅们更加强大。实际上无论宅男宅女也好，陪孩子们来玩的爸爸妈妈也好，甚至仅仅是把这个游戏展当做一个游园活动的普通民众也好，德国游戏展不断在刷新参观人数的记录，究竟是什么让一个游戏展有如此强大的魅力，吸引了如此多各种各样的人群呢？这也是探访这次科隆，我想要寻求的一个答案。

穿过巨大的露天停车场，随着三五成群的参观者队伍我们很快站在了科隆会展中心的北入口前。入口上方挂着一幅巨大的MMORPG《Tera》的宣传广告，Tera即将在欧洲上市，自然要花大力气进行宣传，会场内想必宣传规模会更大，不过《Tera》暂时不会进入中国市场，国内玩家大概要等一段时间才能体验到这款网游了。

大叔和Kinect

步入会场迎面便是微软的展区，对我而言今年的科隆游戏展的看点之一就是微软和SONY两大主机厂商推出的体感设备，既然已经到了门口就顺便体验一下吧。

Xbox 360的体感设备Kinect，是个充满动感和科技感的名字。既然是体感设备，试玩起来必然手舞足蹈，需要的空间较大，为此微软特地搭建了一连串的试玩间，内侧用来排队试玩，而试玩间朝外的一侧是透明的，可以供过往的参观者观看，这样的设计既方便玩家试玩，玩不到的也能看个热闹，既便于管理，试玩者和参观者间也保持了一定距离不会造成混乱，真是很人性化的构思。

我决定开始排队前先站在外面旁观一会，先大致看看这个Kinect是怎么回事。支持Kinect的游戏类型很多样，体育游戏试玩间里两个小男孩正在试玩短跑项目，只要对着感应装置拼命地原地跑就会让游戏里的角色跑起来，具体是怎么判断谁快谁慢就不得而知了，也许是看谁动作幅度更大、频率更快？两位“小盆友”对着屏幕欢快地跳着，小脸都涨红了，而田径场的背景似乎是鸟巢。游戏结束后还会播放一段玩家刚才进行游戏时录制

科隆会展中心的北入口，这个周六科隆阳光明媚



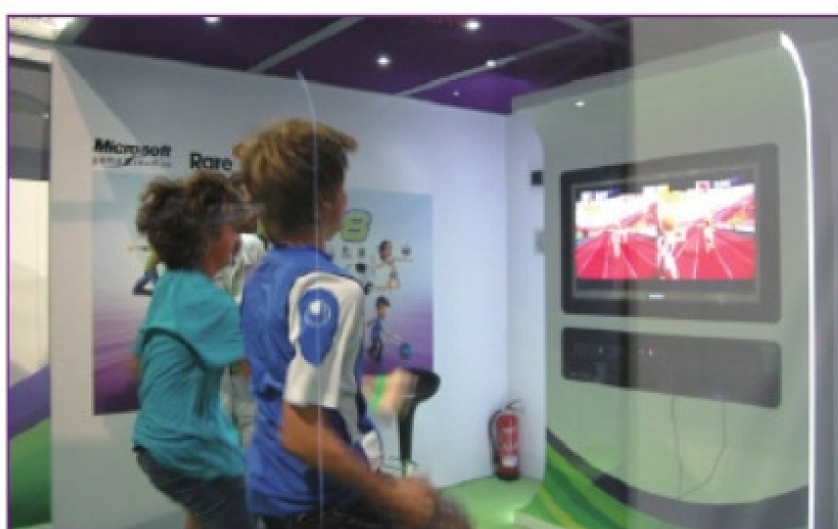


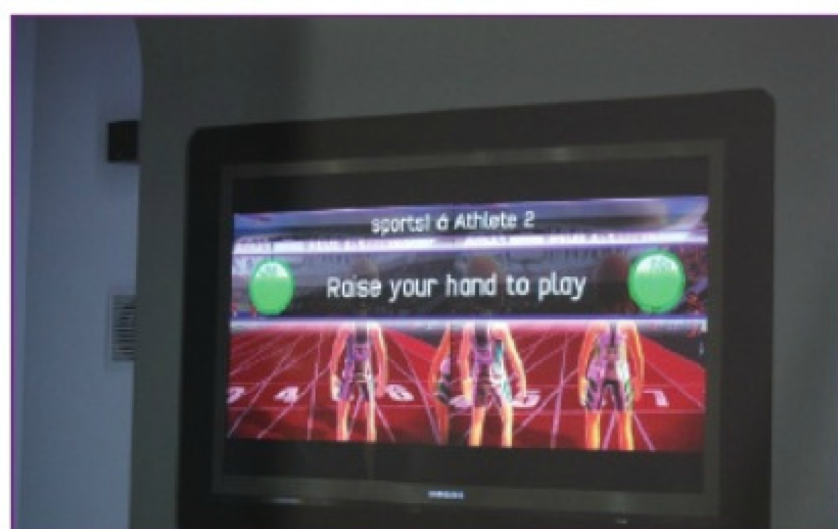




（左上图）微软展区内一长串单独的Kinect试玩间，舒适和贴心程度值得国内游戏展学习
（左下图）试玩间特写
（右图）微软的Xbox 360展区全景

（左图）超长的等待试玩的队伍，不亚于参观世博
（中上图）两个小男孩跑得非常High
（中下图）"小盆友"们的游戏视频影像
（右上图）比赛开始前的提示……
（右下图）为我们讲解的酷形大叔











的视频，让玩家欣赏一下自己运动的样子，这个功能大概对音乐舞蹈类游戏会特别有用吧。

接下来我决定去排队等候试玩了，绕到背面一看这排队的阵势，我已经做好了至少排队半小时的准备，可怜我背着大包小包还有相机，光是想想就觉得肩膀在发酸。谁知我刚排了没两分钟，一个工作人员就走过来问："这里谁是单独一个人哒？"原来周围排队的参观者都是成群结队来的，跟我一起来的两位宅男老早就跑去看PCGame了，只有我是孤单一人，我马上举手大喊，于是在众人多少有些羡慕的眼光中从队伍的最末尾走到了第一排，哈哈，Gluecklich（好开心）！

没过多久有一个试玩间的试玩结束了，竟然就是我刚才在外面拍了半天照的房间，正合我意。一位足蹬耐克浑身运动造型的大叔将我和另外3个参观者带了进来，然后开始为我们讲解Kinect的操作方式。首先经过大家的一致同意，我们决定试玩足球。

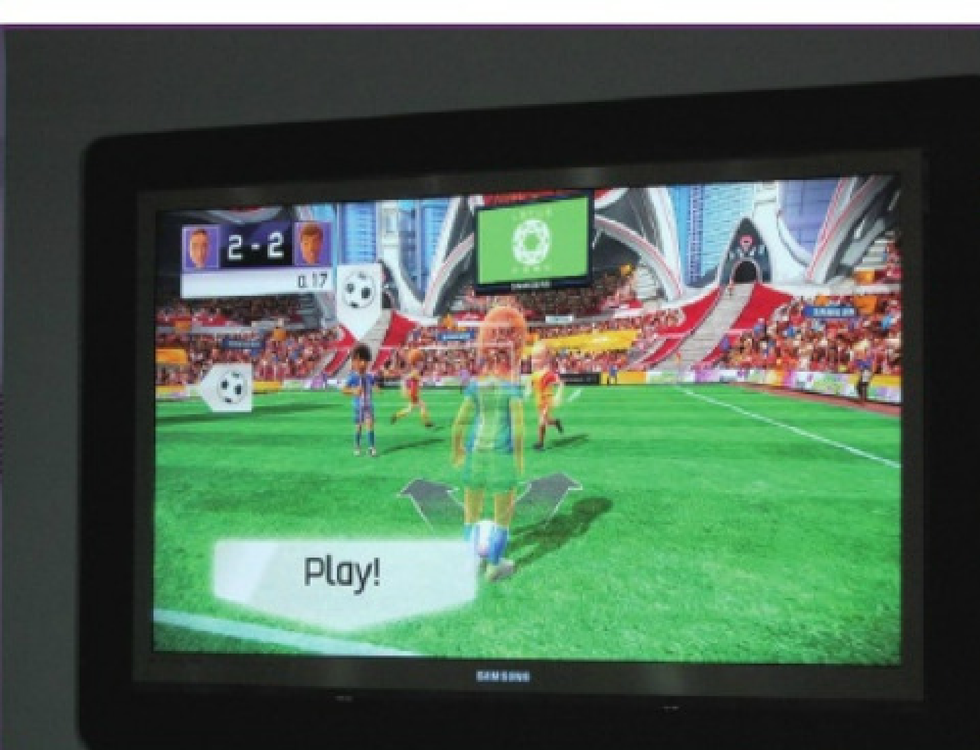
游戏规则很简单，分对抗和双人合作模式，并不是全场11对11的比赛，而是小场地6对6。合作模式的话双方轮流进行操作，操作方式跟真正的踢足球一样，不会的就记得抡腿就是了。基本流程就是传球推进到前场，然后射门得分，传球时要选择方向绕开对方的拦截，射门时动作越快球速越快，也就越容易进球。防守时要快速移动身体来拦截对手传球，对手如果攻到了前场则要控制守门员根据屏幕上球的落点做出扑救动作来扑出射门。整体游戏模式令我想起一个老游戏《天使之翼》（《足球小将》的衍生游戏），因为整个游戏流程中都不用控制球员的移动，只要做传球射门拦截动作，只不过这些不再是选项而是体感操作（当然最大的不同应该是没有超必杀射门，哈哈）。

很快一场比赛结束了，大叔把我们送出试玩间。短短一次试玩只能让我体验个大概而已，但也让我感到很新奇。Kinect不需要手持任何设备即可进行游戏，也不需要任何垫毯之类的东西，完全靠影像捕捉进行动态判断，跟Wii的体感操作方式完全不一样。唯一一点让我觉得有点担心的是，Kinect可能对空间要求比一般体感设备要求更高，因为你必须全身运动才能让Kinect感应到，还必须跟设备保持一定距离，客厅空间不太宽敞的玩家可能很难尽兴施展拳脚。

Xbox 360的宣传演示台前还在演示Kincet的其它游戏，如体育系列中的标枪投掷项目。只见台上的小胖子做出助跑和投掷的动作，标枪便高高飞了出去，做投掷动作的时机是成功的关键。此外这里还有Windows Mobile 7系统的宣传。由于我刚买了一款使用WM系统的手机，于是稍微留意了一下。WM7系统将Xbox LIVE的功能也整合在内，通过手机就可以访问Xbox LIVE网站获取Xbox 360的资讯。相信这一功能以后肯定会得到扩展，一定程度上和Xbox 360的游戏进行联动。

梦幻任天堂

传说本来要在这次出展的具有







（左上图）传球时要选择方向，选错的话会被拦截，左下方的“Play”表示现在由1P操作
（左下图）攻到前场了，抡圆了来一脚劲射吧
（中图）在我之前试玩的两位少年，注意顶上的分界线，必须保持一定的距离才能保证正常游戏（大约1.5~2米）
（右图）标枪游戏有主持人现场示范关键的要领，田径场的背景确实是鸟巢……





（左图）童话般的任天堂展区，布置的时候还是很用心的
（右上图）WM7手机系统的宣传
（右下图）这款三星手机貌似是目前唯一一款公布支持WM7系统的手机





3D显示效果的掌机3DS并没有出现在gamescom上，任天堂的展区只是有一些NDS和Wii上的新作，包括“塞尔达传说”系列的新作《塞尔达传说——冲天之剑》（The Legend of Zelda: Skyward Sword）和“星之卡比”（Hoshi no Kirby）的新作等，固然吸引了大量粉丝排队试玩，但这些对我来说吸引力并不大，看来任天堂是打算留一手用到自己的独家宣传展会NGS上。

虽说游戏本身并不吸引我，但是任天堂展区布置还是很不错的，两侧几个悬挂式LED大屏幕营造出一种如同童话世界的感觉，整个展台用色也相当素雅，符合任天堂一贯低年龄向的健康风格。

离开任天堂展区，我面前赫然出现一间大卡车改装的发型屋，仔细一看原来是在宣传Wii的一个发型制作游戏《勤劳理发师》（Busy Scissors），而且还现场给各位美女们做发型，至于是否免费就不知道了，真是有创意。想想看这样的宣传方式不仅吸引眼球，还省了运输和搭建展台的功夫，更可以重复利用往来于多个展会，甚至利用这个机会这个叫Redken的造型Studio也给自己做了一次宣传，真是一举多得。当然现场的MM阿姨们也是趋之若鹜，沙龙门口排起了长队，而真正试玩游戏的几乎没有……

在8号展馆的一角我发现了一个怀旧展区，陈列了大量古董级的主机。甚至还摆上了几台古董级的黑白电视机供玩家们怀旧试玩。看着玻璃窗里的SEGA MD和SFC等等这些当年让少年时代的我为之神魂颠倒却又遥不可及的主机，回想当年偷偷摸摸玩游戏甚至被老爸发现后惨遭痛打的经历，在感慨时光如梭的同时也不得不赞叹科技发展之飞速，这些事仿佛就发生在昨天，而我们今天玩的游戏似乎已经进化了一个世纪。

7号馆

Ubisoft、KONAMI、SONY等一线游戏厂商的展区都在7号展馆，特别对我这个“实况足球”粉丝来说KONAMI的展区是我的重点活动区域。从通往中庭的侧门一进到7号馆，门口就是KONAMI的展区，在PES2011的试玩区我看到两位水准极高的Coser，相信应该是官方的宣传人员。且不论造型如何，这两位的服装真是帅呆了。

PES2011展区对面是KONAMI新推出的一个音乐游戏《说唱巨星》（Def Jam Rapstar），游戏形式类似于之前大红的《歌星》（SingStar）。这类游戏在欧洲的年轻人中相当受欢迎，每一个设计得像卡拉OK包间的试玩间前都排起了等待试玩的长队。

当然实际上此游戏就是唱卡拉OK。在亚洲估计不会有半点市场，原因很简单，国内轻度玩家的消费习惯更倾向于满大街的卡拉OK厅，没人会有兴趣对着PS3K歌的，更何况游戏、游戏机加话筒一套装置价格不菲。欧洲不流行卡拉OK的原因大概还是跟法规有关，这里似乎没有专门针对卡拉OK行业的版权规定，如果套用普通的版权法，考虑到使用一首歌的版权







（左上图）雅达利的《乒乓》和FC的《吃豆人》，不会有什么游戏比这更经典了吧……
（左下图）连接这些游戏的电视机也是古董级的
（右图）这两款主机会让多少人感慨万分？远处的SFC甚至还连接有磁碟机

（左图）《R.U.S.E.》的宣传动画，真人演出魄力满点，游戏近期发售后也得到好评
（中图）造型极其到位的尖叫螳螂
（右图）K社展台前颇受欢迎的《说唱巨星》，不仅排队等待试玩的玩家众多，在里面试玩的人也相当投入







费，开一间卡拉OK厅的成本大概是天价。

KONAMI展区旁就是Ubisoft的展区，这边大屏幕上正在播放即将上市的游戏《R.U.S.E.》的宣传片，算是育碧本年度的重头大作之一。育碧软件力推的另一款大作就是“刺客信条”系列的最新作，现场的感受就是人气爆棚！试玩区入口前，排着长队的玩家都已经坐下了，颇有点抢主机首发通宵排队的意思，看这个阵势我只好放弃试玩打算，静静等待正式版发售吧。

一人一个PS Move

SONY今年的展区规模比去年更大，当然也是因为PS3的体感系统PS Move发布的原因。PS Move需要摄像头PS Eye配合才能运作，总体来看跟Wii的体感操作相似，游戏类型也类似，总之，PS Move就像是一个高清版的Wii。

我仍然打算先看一下其他人的试玩再自己上。游戏开始前玩家必须先让摄像头识别自己的位置，根据屏幕上的提示一步一步做，感觉两个玩家都完成设置的话需要的时间还是比较久的，不知道实际操作时会不会因此造成困扰。

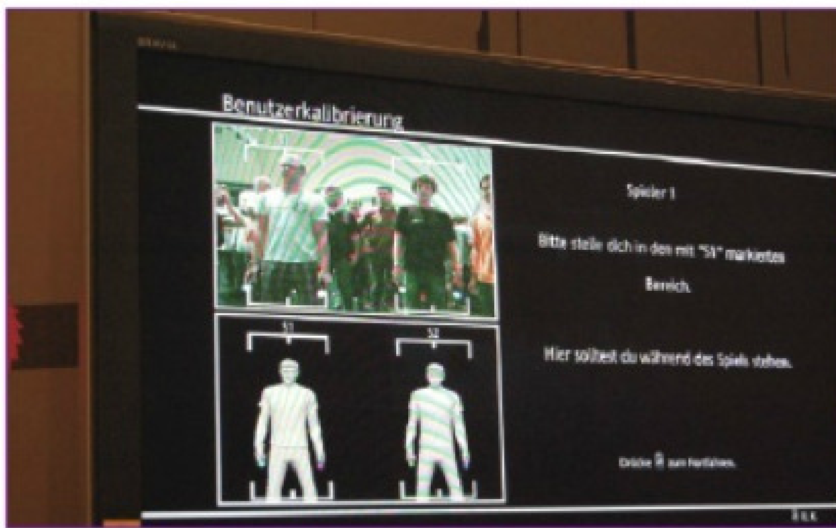
PS Move控制器跟Wii一样，也可以连接一个副控制器来增加更多功能，主控制器被称为PS Move-Controller，副控制器叫PS Move-Navigator，例如现在这两位试玩的这个弓箭游戏就用到了副控制器。主控制器上有一个光球，舞动起来很是炫目。

此游戏跟Wii的同类游戏操作方式很相似，左右手分别持主控制器和副控制器，然后像拉弓一样把两个控制器拉开距离，左手瞄准靶心右手松开按键放箭。稍有不同的是Wii的主副控制器是用线连起来的，PS Move是完全无线的（科技含量就这么多）。另外，我在会场还看到有某些游戏是要用到两个主控制器。想想如果在家里想两个人同时玩这样双控制的游戏，就必须买4个PS Move控制器，再加上副控制器和PS Eye，可真是一笔不小的投资……

接着我排队试玩了用PS Move控制的《VR网球3》（Virtua Tennis 3），并且是由SONY最新3D电视支持的3D版。戴上3D眼镜，呈现在眼前的是一个完全不同的世界，虽然我站立的地方隔电视机还有两三米，但似乎球场的一切都触手可及，3D显示效果确实不同凡响。游戏本身的操作方式很简单，就是判断球的落点然后在最合适的时机挥动控制器击球，游戏角色的移动则全部由CPU负责，不需要玩家控制。试玩一盘后感觉PS Move的感应灵敏度不像想象中那么高，我套用Wii的体感网球游戏的击球时机挥拍总是打不到球，但正反手的识别还是很灵敏的，到游戏正式发售时应该会有所调整。

旁边的玩家在试玩一个对战类游戏，跟《Wii Sports Resort》中的剑道操作很相似，也是挥动控制器游戏角色就会做出响应的击打动作，不过这个游戏有超必杀的设定，必杀槽满











（左上图）病床上的试玩者
（左下图）人手一个PS Move
（中上图）PS Move识别设置的第一步，屏幕上的提示文字是“玩家1，请站在S1标识的区域中（也就是左侧的方框），整个过程中请保持站立”
（中下图）费天王的照片有重影？戴上3D眼睛你就能看到一个栩栩如生的世界
（右图）《星球大战——旧共和国》试玩区门口的长队，又是长队……







（左图）SONY展区一角，好辉煌啊……
（右上图）一组“星战”官方宣传人员，无论服饰还是造型都极其到位
（右下图）帝国士兵脱下头盔，是位光头大叔

了，按×就可以使出必杀。

总体来看，PS Move的表现形式跟Wii的体感操作大同小异，技术实现上应该是由PS Eye捕捉控制器上光球，辅以一些遥感技术进行定位。由于操作方式雷同，游戏类型上也不会有更多的突破了，主要卖点也就是PS3的高清画质。而这样一套控制设备售价不菲，因此我不是很看好PS Move的前景，相比之下Kinec和新版的Xbox 360更加价廉物美。

跟去年一样，SONY的15+游戏都在封闭展区内展出，例如《杀戮地带3》《恶名昭彰2》等，更特别的是封闭试玩区布置成一个医院，试玩台形如一个个病床，试玩者们躺在床上对着挂顶的电视机游戏，就像对着诊断用的仪器一样。这不明白SONY这样设计的意义是什么，难道为“寂静岭”新作做宣传吗……

6号馆

6号馆是业界巨鳄EA及Blizzard展区所在地。今年EA的宣传攻势比去年更强烈，展区规模也比去年更大，旗下数个人气大作分别展示，每个都占据了不小的空间。最让我印象深刻的还是EA搭建的一个巨大的宽幅荧幕影院，荧幕上滚动播放各大游戏的宣传动画视频，配合数字控制灯光系统和影院级的音响设备，营造出顶级的视听享受，凡是路过的参观者没有不停留下来多看几眼的。

荧幕下的舞台定时举行与玩家的互动活动，Showgirl们则穿梭于游戏试玩区，时不时发送一些纪念小礼品，有T恤、钥匙链，我认为最别致的还是有“模拟人生”标志性的水晶标志头饰，顶一个这样的头饰在会场走来走去真是很有趣。

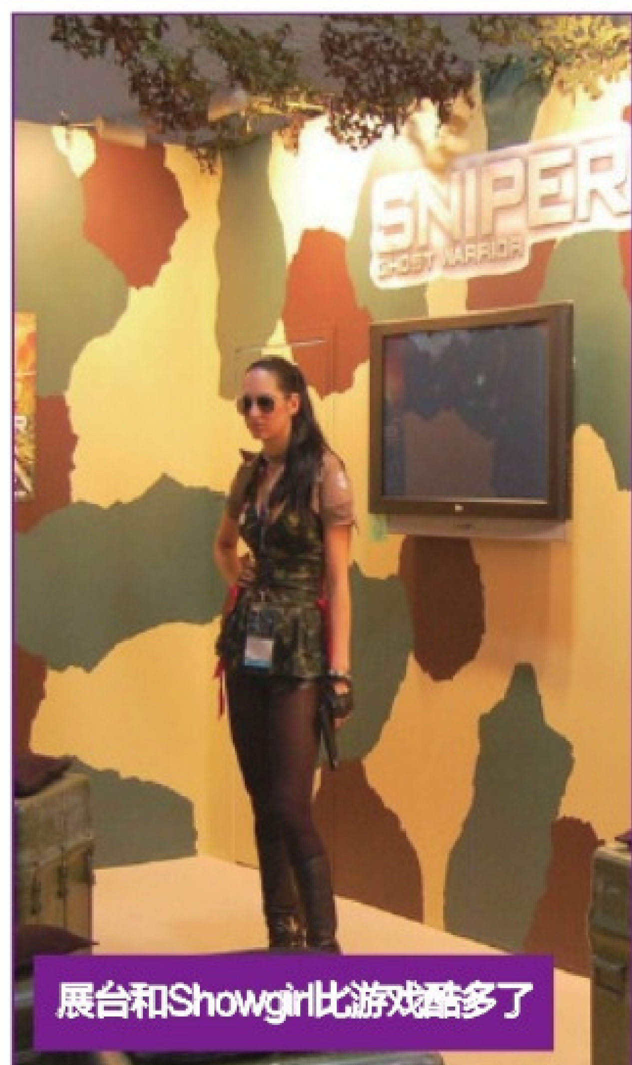
EA今年宣传的另一重头游戏是《星球大战——旧共和国》。在6号馆内随处可见穿着星战服饰的工作人员走来走去，吸引游客与他们拍照合影。游戏试玩区入口处的长队更是令人叹为观止，几乎已经快排出展馆了，看来欧洲玩家对“星战”的感情不亚于美国人。

我从EA展区向外走时经过暴雪展区，这里被各号暴雪大作的粉丝里三层外三层围了个水泄不通。展区大屏幕上正在播放《魔兽世界》打Boss的现场演示，我本人并没有接触过《魔兽世界》，但它的人气是显而易见的。事后得知，暴雪在gamescom也公布了不少《暗黑破坏神Ⅲ》的消息。

6号馆靠近出口的地方是《使命召唤——黑色行动》的展区。“使命召唤”系列的宣传手段总是这么简单却又充满魄力，巨大的宣传画墙配上“使命召唤”的大字，足以令所有路过的参观者侧目，试玩区入口处也是排起了长队，颇有和EA的射击游戏对着干的意思。

网络游戏

9号馆展出的大多是网络游戏和各类PC周边硬件，入口处挂着大幅宣传画的《Tera》的展区宣传果然大手笔，不仅大方地分发各种宣传纪念品，开展玩家互动活动的频率也相当高。展台前洒满了用来吸引游客的小包水果



展台和Showgirl比游戏酷多了



人气爆棚的《使命召唤——黑色行动》


NFS的Showgirl真是风情万种


Razer展台热辣的劲舞女郎，Razer是著名的输入设备制造商



在7号和8号展馆间露天中庭进行宣传的可爱小姐，SATURN是德国一家大型连锁电器超市


德国版貂蝉，我们能说什么……



难以得见的中国厂商的身影，产品都局限在网络游戏领域



在EA重点宣传的Gun Club系统展板前的冷艳美女


这两个Cos《神秘海域2——盗亦有道》的人，造型几乎无可挑剔了



（左上图）NCsoft的《永恒之塔》和《公会战争2》算是gamescom的熟客了
（左下图）围满参观者的《Tera》展台
（右上图）人气高涨的《魔兽世界》现场演示
（右中图）展馆外NFS系列的活广告
（右下图）Square Enix在收购了英国游戏发行商Eidos Interactive之后，已经是一家名符其实的欧洲厂商了。在gamescom上他们带来的作品既有《最终幻想XIV》这样的日系作品，也有Crystal Dynamics工作室的《劳拉·克劳馥与光之守护者》





（左图）SONY展区一角，好辉煌啊……
（右上图）一组"星战"官方宣传人员，无论服饰还是造型都极其到位
（右下图）帝国士兵脱下头盔，是位光头大叔





味软糖，我看到一个小男孩甚至提着一个《Tera》分发的纪念购物袋四处捡拾，直到软糖已经塞不下口袋。不过《Tera》的卖点是衣着性感的俊男美女，这里的Showgirl都衣着热辣。但这个游戏却没有设置年龄限制的封闭试玩区，这跟其它展区相比也太开放了，莫非网游分级规则跟电视游戏不同吗？

说起来，令人惊讶的是，纵观整个科隆游戏展，宣传攻势最强气氛最热烈的就是9号展馆内的这些MMORPG展台，而参观者们相应也相当热烈，可见德国玩家们对MMORPG还是相当买账的（当然这些展台派发起礼物来也是最疯狂的），一来以德国版权意识深入人心，即便花比中国高几倍的月卡钱玩一个网游仍然是低消费娱乐方式，二来德国宅们的水准相当有名的，庞大的宅男群体自然能催生出庞大的网游市场。德国甚至还有单独的MMORPG展会，每年这个展会也都会到科隆游戏展上举行大规模宣传，可见MMORPG在德国受欢迎程度之高。

再见科隆

一个白天的游览，我们的科隆游戏展之行也即将结束。看着已经空了大半的停车场，想起早上来时车辆接踵摩肩的状况，又想起了我之前的疑问，为什么科隆游戏展能够吸引这样多的参观者呢？仔细想想其实也并不奇怪，随着近几年来游戏市场的整体萎缩，日本市场复苏几乎已经遥遥无期，北美市场受累于经济危机也一蹶不振，在这样的氛围下欧洲市场仍然保持了旺盛的势头，原本欧洲弱势的欧洲大陆游戏开发公司也挺过了金融危机，欧洲本土厂商甚至在展会期间大量发布新作，虽然当中一线产品不多，但也足见欧洲游戏业在小规模下的活跃程度，同时也让人看到了欧洲游戏市场的繁荣和远未达到饱和的程度。

在这样一个活跃的市场中，科隆游戏展作为唯一一个全方位的综合游戏展受到热烈的追捧就成了理所当然。在展会上，我们不时可以听到参观者们用欧洲各国家的语言进行交流，因此gamescom并不只是德国玩家的节日，它是全欧洲玩家的盛典。本届展会中Cosplay不论数量还是质量都明显高于上一届，说明有更多狂热的粉丝把这里当做了展示自己的机会。当E3展成为了一个大型的新闻发布会，gamescom反倒已经成为一个可以周末合家欢的好去处，老爸老妈带着孩子起劲玩着体感游戏的场面在展会中随处可见。如果说gamescom对外国及外地玩家是一个盛典，那么对科隆及周边附近的参观者来说就是一个大型电子娱乐场，各种消费阶层和年龄阶层都可以在这里找到他们喜爱的娱乐方式。gamescom一开始就建立了一个有亲和力、面向大众的形象，参展商和参观者数目年创新高，并且在今年达到25.4万人次这样其它游戏展难望项背的数字，也就成了顺理成章的事。

再见了，gamescom，Bis 2011（2011年再见）！P

一脉相承的暴雪式执着

“星际”历史深探（下）

看了上篇关于萨尔纳加和黑暗之声的分析，我想不少玩家或许会觉得兴趣索然——对没有深入过研究“星际争霸”系列故事线，也不是暴雪官方漫画和小说爱好者的人来说，这些东西与自己之前所知的《星际争霸》一代战役剧情几乎没有关联……



在雷诺军队即将崩溃的时候，莎拉·凯丽甘的人格出现，鼓励雷诺坚持住

■浙江 ROLL

看了上篇关于萨尔纳加和黑暗之声的分析，我想不少玩家或许会觉得兴趣索然——对没有深入过研究“星际争霸”系列故事线，也不是暴雪官方漫画和小说爱好者的人来说，这些东西与自己之前所知的《星际争霸》一代战役剧情几乎没有关联，而外星物种的故事也因为脱离常人的价值观而显得没有吸引力。不过笔者认为，了解和探索一下暴雪花了10多年时间搭建的这个世界，还是非常有趣的一件事。

在很多恐怖片中，真正可怕的不是嗜血的怪物，而是人心——《汉江怪物》（The Host）中美国化学家藐视韩国人的生存权益，将化学药品倾倒入汉江催生了变异怪物，《异形》和“生化危机”系列中的“公司”为了获得强大的生物武器可以不顾任何人死活。有人的地方就有江湖，这句话已经被用烂了，但人类的勾心斗角、爱恨情仇永远是不衰的经典话题。在“星际”历史探秘的下篇，叙事重点将转到人类的一方，和大家一起探索“星际”世界这个庞大“江湖”中的两大热点：一是“星际争霸”故事主轴的刀锋女王凯丽甘（Sarah Kerrigan，现在该改称前刀锋女王了）与吉姆·雷诺（Jim Raynor）经历的一系列遭遇，二是关于UED、联邦政府和自治联盟等统治者的故事。

一、凯丽甘与雷诺：孤独的守节者

凯丽甘往事，关键词：善良、堕落、救赎

每一个故事都是由反派、主角以及广大打酱油的民众构成的。“星际争霸”故事中的人类，能配得上正义者称呼的人不多，即使是作为主人公的雷诺，也并非典型的英雄形象——“海伯利昂”（Hyperion）号的舰长马特·霍纳（Matt Horner）比起嗜酒消沉的他来，更像是一个救世主。

但这并不能掩盖吉姆·雷诺人性的光辉。在他和凯丽甘并肩作战，直到凯丽甘被孟斯克（Arcturus Mengsk）出卖的过程中，吉姆·雷诺

从未被利益蒙蔽双眼，他是为了自己的原则和期望和政府作战，而非推翻一个暴政之后取而代之。莎拉·凯丽甘自从被发现有异能却不肯与独裁者合作之后，备受歧视与迫害，却不肯加害任何人，尽自己所能保护他人，即使只是实验室里的一只猫。转投解放者阵营，也不过是跳到另一个火坑中，但她始终保持着自己的原则，没有用强大的力量伤害无辜。在这个熙熙攘攘皆为利来利往的人类群体中，吉姆·雷诺和莎拉·凯丽甘都是守节者，坚持着自己的原则。

我想很多人会对笔者把凯丽甘冠以如此褒义的名称感到不解，虽然被俘并转化为刀锋女王并非她自己的意愿，但虫化后的她屠戮了几十亿人类，即使她曾经为了解放而战，曾经善良，也不能抹除她此后的罪恶。杀害大批平民和屠戮菲尼克斯（Fenix）等各族英雄的行为，使吉姆·雷诺对凯丽甘痛恨不已。即使是深爱凯丽甘的吉姆·雷诺，在《星际争霸》的资料片《母巢之战》中，经历了凯丽甘化身刀锋女王后一系列恶行之后，也决绝地表示与凯丽甘一刀两断，并要其血债血偿。然而在《星际争霸Ⅱ——自由之翼》的剧情中，暴雪却做了一次颠覆，指出莎拉·凯丽甘是对抗黑暗之音计划的关键人物：由于其拥有巨大的潜力，主宰选中并改造她，是为了能创造出一个非萨尔纳加造物的虫族领袖。这样黑暗之声就无法控制她，虫族也可以避免自己种族被控制和屠戮的命运。

这种抛弃《母巢之战》“重新解读”人物的做法暴雪不是没干过，很多人也表示不能理解，但实际上，暴雪已经透过多个途径来表达成为刀锋女王之后的莎拉·凯丽甘并非纯恶之徒。首先，毫无疑问地，凯丽甘还保留着对吉姆·雷诺的感情，在一代剧情中她多次放过杀死吉姆·雷诺的机会。而在《刀锋女王》（Queen of Blades）这部小说中，吉姆·雷诺在虫族主星查尔（Char）上追踪已破茧成为刀锋女王的凯丽甘，由于疲劳竟然直接睡着了，凯丽甘发现后亲切地呼唤他“起床”，她对雷诺的关心可见一斑；其次，刀锋女王本身拥有多重人格，而其中依然存在善良的异化前的莎拉·凯丽甘人格。《自由之翼》剧情中，吉姆·雷诺带领军队回到查尔意图净化凯丽甘，在基地遭受虫海袭击即将崩溃。此时他们准备对付凯丽甘的特殊武器——萨尔纳加神器尚未准备就绪，刀锋女王高呼要把雷诺军团消灭殆尽，但这时也出现了莎拉·凯丽甘的形象以及声音，鼓励雷诺坚持下去，雷诺在这个激励下终于支撑到神器充能完毕，最终凯丽甘被雷诺军队守护的萨尔纳加神器净化为人类。

在《自由之翼》战役完结之后的过场CG中，吉姆·雷诺替被净化回人类的凯丽甘挡下泰克斯（Tychus Findlay）的子弹（雷诺：没事，咱机甲厚），凯丽甘急切地呼唤雷诺的名字，这一幕相信感动了不少人。在CG的结尾，凯丽甘依偎在雷诺怀中再次以人类的形态（好吧，其实头发还是骨刺，没彻底变成人）回归人类，但

（右上图）凯丽甘与雷诺重逢。又是这么不痛不痒的警告，果然是女王身萝莉心……

（右中图）凯丽甘在《星际争霸Ⅱ》中明显被美容了，当然雷诺也有同样的待遇，要知道他在《星际争霸》中还是泰克斯那种光头大叔的造型

（右下图）雷诺从《星际争霸》里这个鸟样变身为二代的型男，怪不得玩家要PS一个图片，发出质疑



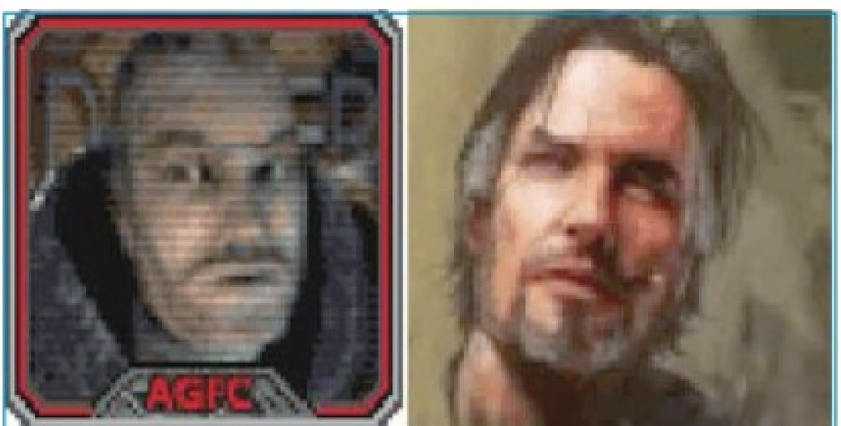




（左上图）萨尔纳加的预言提到了打破神之循环（萨尔纳加复活）的人。从这个只言片语无法判断具体是说黑暗之音还是凯丽甘，笔者认为应该是指黑暗之音

（左下图）战役之中关于凯丽甘被制造出来的一幕，这个场面悲剧地破坏了女王的形象





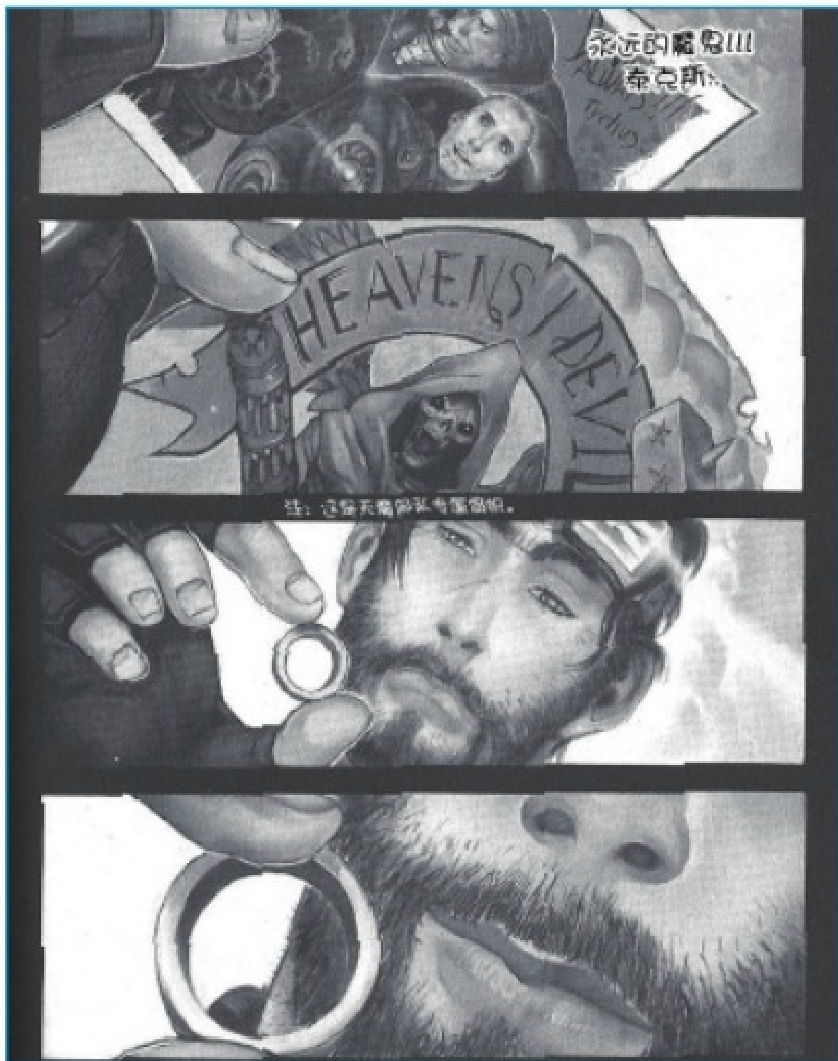
（左上图）孟斯克下令利用虫族屠杀坦桑尼亚时，他的机械副官记录下了凯丽甘和雷诺的反应。凯丽甘的反应是：“什么？安提卡的联邦政府已经够遭了，然而你现在却要利用虫族来对抗整个星球？这真是太疯狂了。”雷诺的反应是：“她说得对，老兄，好好想清楚。”孟斯克面对凯丽甘和雷诺质疑的回应是：“任何人都不能阻止我。不管是你、联邦、神族或是任何人！我将统治这个星区，或看着它在我面前化为灰烬。”
（左下图）雷诺军队打劫了自治联盟火车，来获得孟斯克试图隐藏的引导虫族灭亡塔桑尼斯的罪证



（右上图）泰克斯与雷诺为了净化凯丽甘到了异虫主星查尔，并受到凯丽甘带领的异虫的猛攻。雷诺死守基地抵抗虫族，等待空军救援——这一幕在《星河战队》中有类似剧情
（左下图）漫画中雷诺回忆了自己与泰克斯在“天魔”部队的经历，但最终被往日经历缩束缚的雷诺决定烧毁过去的回忆









也给人留下了无尽的困惑。

在所有描写刀锋女王的小说中，她总是对灭亡其他两族不遗余力，战役中屠戮几十亿民众，感染战败的部队，在《萨尔纳加之影》中巡游在宇宙之中与星灵战斗，这些似乎都让凯丽甘彻底失去了得到谅解和救赎的机会，但是暴雪就是这么不按常理出牌，毫无征兆地，凯丽甘被洗白并恢复为人类。笔者非常关注的是，前刀锋女王凯丽甘，在积累下如此巨大仇恨的情况下，如何面对自己曾经的同胞与战友，如果暴雪也考虑到了这个问题，相信这也会是下两个资料片的重点。

二、雷诺往事

不为人知的过去，关键词：友情、背叛

《自由之翼》的剧情出乎意料地以吉姆·雷诺为保护莎拉·凯丽甘杀死泰克斯告终（至少任务说明上是这么说的，但是以暴雪的个性，很难保证泰克斯会不会突然复活）。很多人戏谑地将这个结局概括为：可以为朋友两肋插刀，也可以为女朋友插朋友两刀。不过如果大家在任务中选择了托许线，托许会在剧情发展中多次暗示泰克斯有问题，这样对最后的一幕，大家多少也会有点心理准备。

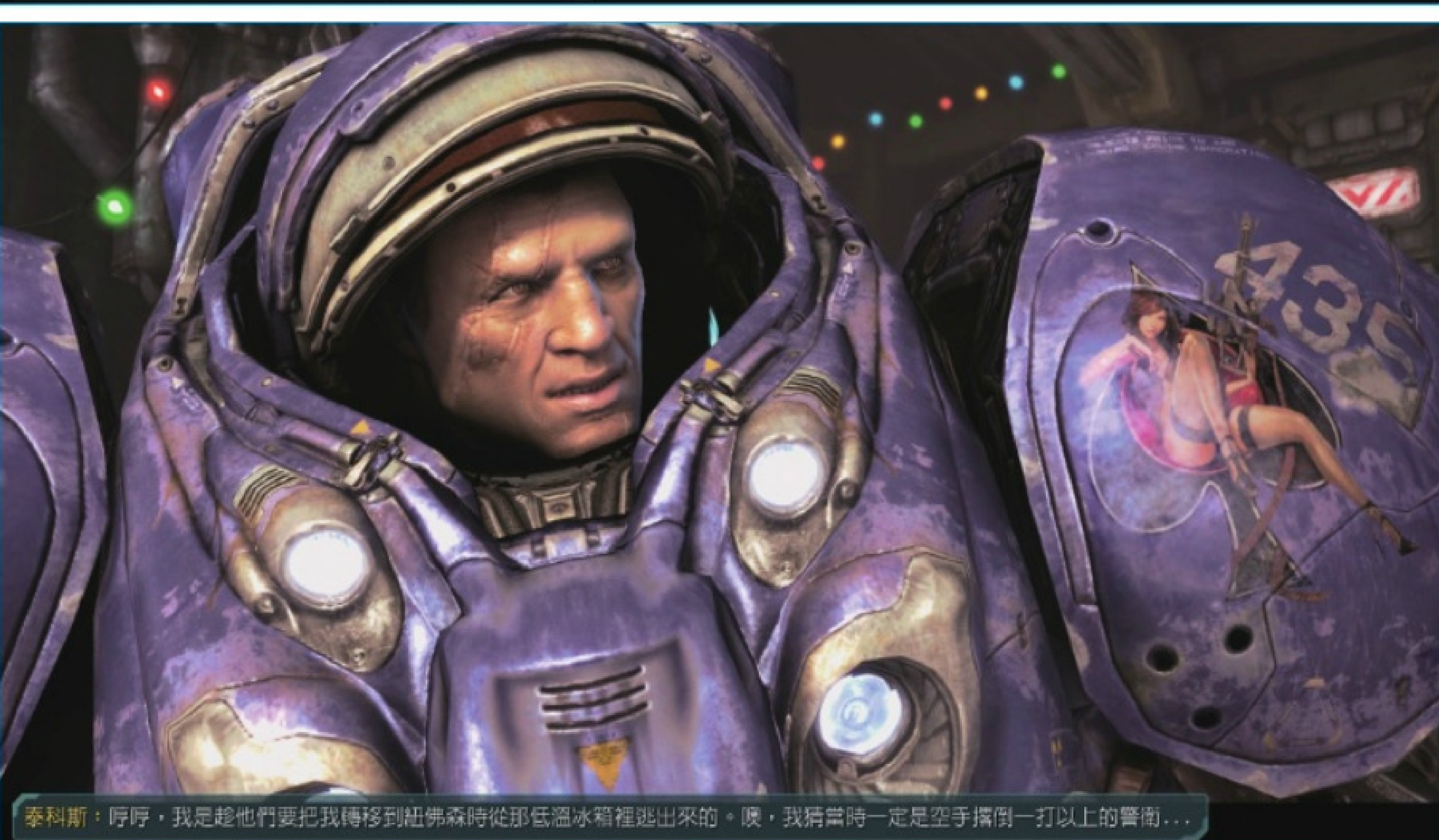
在小说《天魔》（Heaven's Devils，前译“天堂的恶魔”）、漫画《回家》（《前线》中的Homecoming）等官方作品中，暴雪为大家介绍了吉姆·雷诺不为人知的过去，以及雷诺与泰克斯的结识经历。漫画的故事虽然时间上发生在《星际争霸Ⅱ》开始的那一年，不过大部分内容是回忆。故事开始于雷诺孤身一人回到玛萨拉（Mar Sara）的老家，寻找他过去的记忆。在漫画中，雷诺打算把保险箱里的纪念物都烧掉，和过去作个了结，但他还是没忍心烧掉他所有的过去。这部漫画完善了吉姆·雷诺的人物背景，也揭示了雷诺“总是为过去所累”的原因。

小说提到，在战争中，雷诺曾参加过联邦陆战队，他们营因为战功而获得了“天魔”称号，而泰克斯——也就是《星际争霸Ⅱ》载人动画里那位雪茄陆战兵，就是这个时候与雷诺结识的。当天魔部队正值高峰期时发生了事件，上级为了推卸责任把一起屠杀平民事件安到了他们头上。于是他们合伙潜逃，两人开始了多年的流窜犯生涯。他们的流亡生涯最后以泰克斯被逮捕而告终，泰克斯抗下了两人份的罪名，始终没有供出雷诺。雷诺逃到了玛萨拉行星，在当地结婚生子，并且和当地总督作了一笔秘密交易。他担任这颗星球的执法官，用自己的硬汉名声替总督维护和平，总督则帮他秘密消除从军档案和犯罪纪录。于是两个逃兵一个被判多项罪名，封进冰棺里终生监禁，另一个却逍遥法外还当了联邦执法官。可雷诺一直放不下过去的事情，对泰克斯被抓而自己置身事外于心不安。因此才会经常说“我不配拥有这样的生活”。另外，雷诺厌恶腐败的联邦，所以要不是情势所迫其实也并不情愿担任联邦执法官（比如在漫画中他曾说执法官的徽章“恶心”）。

有这么一段过往经历做铺垫，再回头来看《星际争霸Ⅱ》中吉姆·雷诺和泰克斯·芬利之间的纠葛，就比



（左上图）泰克斯多次鼓励雷诺把兴趣转投诺娃或韩森博士（Dr. Ariel Hanson），他并不想轻易伤害雷诺的爱人，所以一直拙劣地推销其他女性

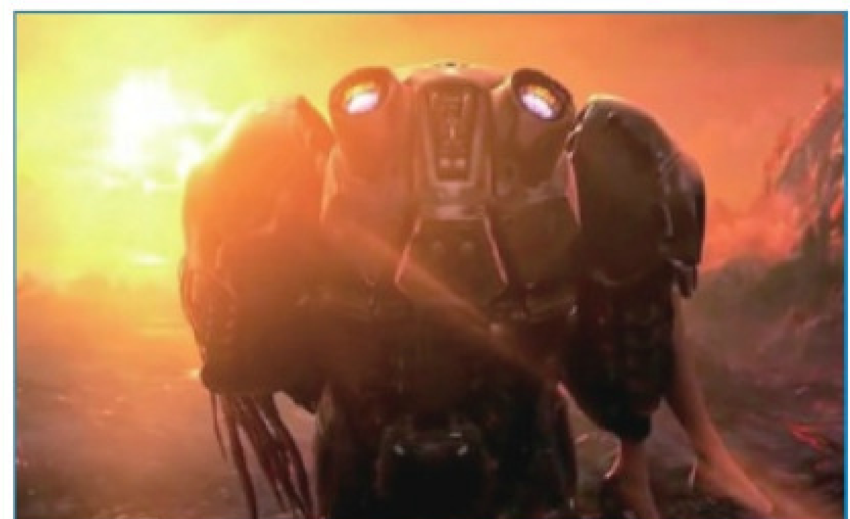


（左下图）泰克斯离开监狱后和雷诺的再次会面，从泰克斯的描述中，就可以隐约觉得他隐瞒了些什么……



（右上图）泰克斯带队抢劫了自治联盟的巨型武器奥丁，并借此占领UNN电台播出孟斯克的罪证。你能想到，泰克斯居然和孟斯克有交易吗？泰克斯应该是对孟斯克非常有保留的





（右中、下图）面对被净化的凯丽甘，雷诺与泰克斯反目；《自由之翼》结局，雷诺携爱人归来

较顺理成章了。尽管泰克斯知道孟斯克不是什么好东西（战役最终CG中称自己与孟斯克的交易为“和魔鬼签订了一个协议”），但为了逃脱监禁，同时也是对自己身陷牢狱而雷诺却“飞黄腾达”的不平衡，才与孟斯克签订了协议。

虽然最终倒戈相向，但笔者觉得泰克斯却没有伤害和背叛雷诺的意愿。泰克斯毫无疑问是个流氓，但绝非反派。他有了通过杀死刀锋女王获得自由的机会后找到雷诺，希望自己也能自由。但马特告知泰克斯关于凯丽甘、雷诺与孟斯克3人的旧仇后，泰克斯对自己的自由和对兄弟的忠诚之间产生了犹豫。酒馆斗殴那里，泰克斯喝醉了，他在那里发泄出了对雷诺的不满：“你总是逃跑，就像丢下我和你那小女朋友一样。”而到了查尔地表，泰克斯说：“我们就要杀死刀锋女王成为真正的英雄，说不定老蒙斯克可以赦免你呢。”泰克斯还是想劝说雷诺放弃自己的仇恨，这样自己可以自由，雷诺也能不再被官方通缉。最后摊牌，泰克斯没有直接开枪，而是给雷诺一个选择。泰克斯死了，就像以前一样，他没有为了自由出卖兄弟。剧情这样发展很符合美漫美剧“主角携美归，配角当炮灰”的狗血特性，但笔者一直觉得很遗憾，毕竟泰克斯在他的生命中也是非常重要的朋友。

“你看到这些了吗？”在刀锋女王被净化为人类时，泰勒斯通过通讯器与蒙斯克说了唯一的一句话。他被赋予了绝对要杀死女王的命令，以他之前的态度，本应毫不犹豫地执行；但他的疑问，却似乎在表达一个潜台词：“你看到这些了吗，刀锋女王变成了普通的人类，已经没有杀死的必要了。”不管他怎么看待世界，最后使他犹豫的，仍将是他和吉姆的友情，这是一个兵痞、一个流氓所能表现的最高尚一面，也是最悲情的一面。面对蒙斯克和雷诺双方决绝的态度，他的表情是茫然的。

他的最后一句台词是：“真是太可惜了。”

三、统治者：无人正义

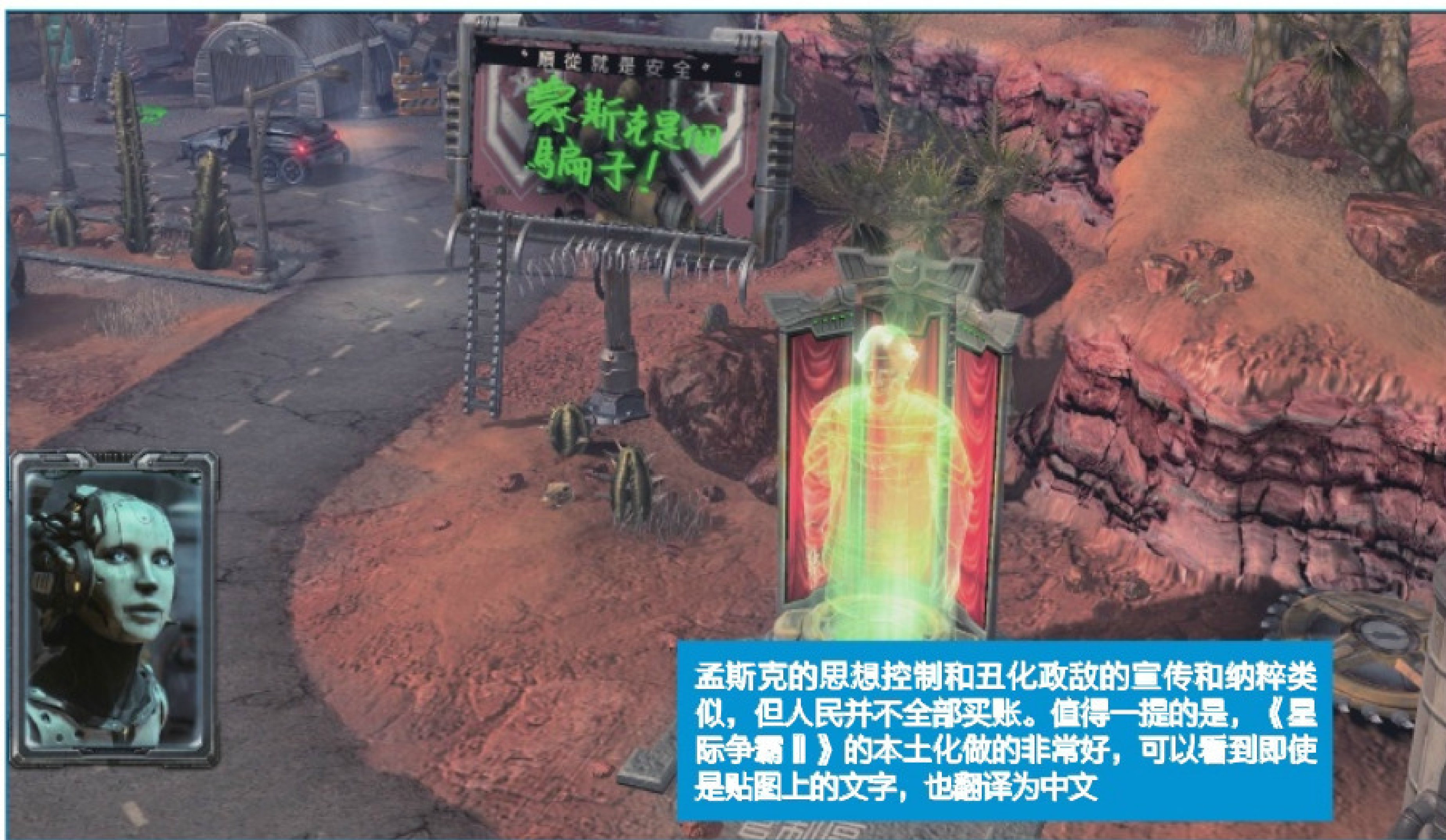
地球联邦、联邦政府，关键词：强大、冷血、独裁

作为整个“星际”历史中出现过的三大统治集团，地球联邦（UED）、联邦政府和自治联盟堪称一丘之貉，独裁和冷血是他们的共同点。在“星际”故事中人类处于星际殖民时期，所以暴雪在描述其统治政策和国家关系时大量借鉴了18世纪和19世纪资本主义积累扩张期的特色：殖民地独立运动（类似美国独立战争）、资源、市场和宗主权战争（类似美西战争和鸦片战争）。

UED和联邦政府是赤裸裸的独裁者和掠夺者的形象。《星际争霸》的故事就开始于地球联邦无情地利用囚犯进行殖民活动。在“星际争霸”故事线的2259年，UED下辖的4艘超级航母——阿尔格（Argo）号、撒仁格（Sarengo）号、里根（Reagan）号和奈格法（Nagglfar）号——满载着来自地球的罪犯进行星际航行，他们到达了比预期目的地更远的地方，迫降在克普鲁（Koprulu）星区的行星上。幸存者定居在莫里亚（Moria）、尤莫加（Umoja）和坦桑尼斯（Tarsonis）行

（下左图）幽灵诺娃是胎死腹中的《星际争霸——幽灵》的主人公，在《魔兽世界》中她“潜藏”在虚空风暴
（下中图）《我，孟斯克》，这本书是“星际”官方小说和漫画中的佼佼者
（下右图）孟斯克是一个极具煽动力的演说家





孟斯克的思想控制和丑化政敌的宣传和纳粹类似，但人民并不全部买账。值得一提的是，《星际争霸Ⅱ》的本土化做的非常好，可以看到即使是贴图上的文字，也翻译为中文







星上建立新的文明，并向周围的星球扩张。到了2323年，这些拓荒者已经在其它星球建立了大批殖民地，坦桑尼斯成了（人类）联邦政府（Terran Confederacy，实际上Confederacy这个词的意思是邦联，而不是联邦，这是两种截然不同的政权体制，此处遵从繁中版的翻译）——一个强大但内部却矛盾重重的政府——的首都。

《天魔》和《我，孟斯克》（I，Mengsk）中描述了联邦政府对下辖殖民地资源的无情掠夺。作为对联邦无耻掠夺资源的回应，莫里安矿业联盟（Morian Mining Coalition）和克莱尼斯运输公会（Kelanis Shipping Guild）联合成立了克莱–莫里安同盟（Kel-Morian Combine）。他们的目的是保护自己的矿业运作并向任何受到联邦压迫的矿业公会提供军事援助。同盟和联邦间的紧张局势逐步升级，最终爆发了战争。这场战争后来被称为“公会战争”（Guild Wars）。

将近4年的战争过后，联邦通过与克莱–莫里安同盟进行的和平“谈判”，吞并了大多数支持同盟的矿业公会。尽管经历了如此挫折，克莱–莫里安同盟仍被允许继续存在并保留其自治权。阿克图拉斯·孟斯克的父亲，联邦议员安格斯·孟斯克（Angus Mengsk），宣布克哈4号（Korhal IV）行星独立，这是一个长期与联邦政府意见冲突的联邦核心世界。作为回应，3名联邦幽灵——具有经过尖端科技增强心灵能力的人类秘密特工——暗杀了安格斯、他老婆和他们年幼的女儿。

家人被害，阿克图拉斯悲痛欲绝，他接过了克哈反叛军的领导权，发动了一场针对联邦的游击战。在2491年，为震慑其它欲将分裂的组织，联邦用1000枚启示录级的核弹血洗了克哈4号，屠杀数百万人，此等残暴令人震惊。

而在孟斯克利用雷诺和凯丽甘消灭联邦政府，建立自治联盟后不久，地球联邦的舰队来临。在玩家扮演的指挥官的努力下，UED入侵后顺利推翻孟斯克帝国，甚至攻克异虫主巢控制了新生的主宰。然而面对同为人类的自治联盟成员，UED依旧采用血腥掠夺和殖民统治，最后UED被杜兰（黑暗之音的代言人）、星灵、雷诺和凯丽甘联手击败。相当一部分老玩家认为，地球联邦UED才是整个星际宇宙里面实力最雄厚、潜力最巨大、唯一能和萨尔纳加或杜兰的幕后黑手相抗衡的势力。

地球联邦一个清扫罪犯星区的分舰队就逼得整个星区的异虫、星灵、人类甚至幕后黑手派出的杜兰联手才将他们干掉，然而在《星际争霸Ⅱ》目前的故事线中，UED只在任务中有零星的提及——少数前UED残余部队沦为雇佣兵，可以加入雷诺的军队（当然UED雇佣兵在战役中还是很好用的）。

四、孟斯克的成长
自治联盟，关键词：阴谋、洗脑

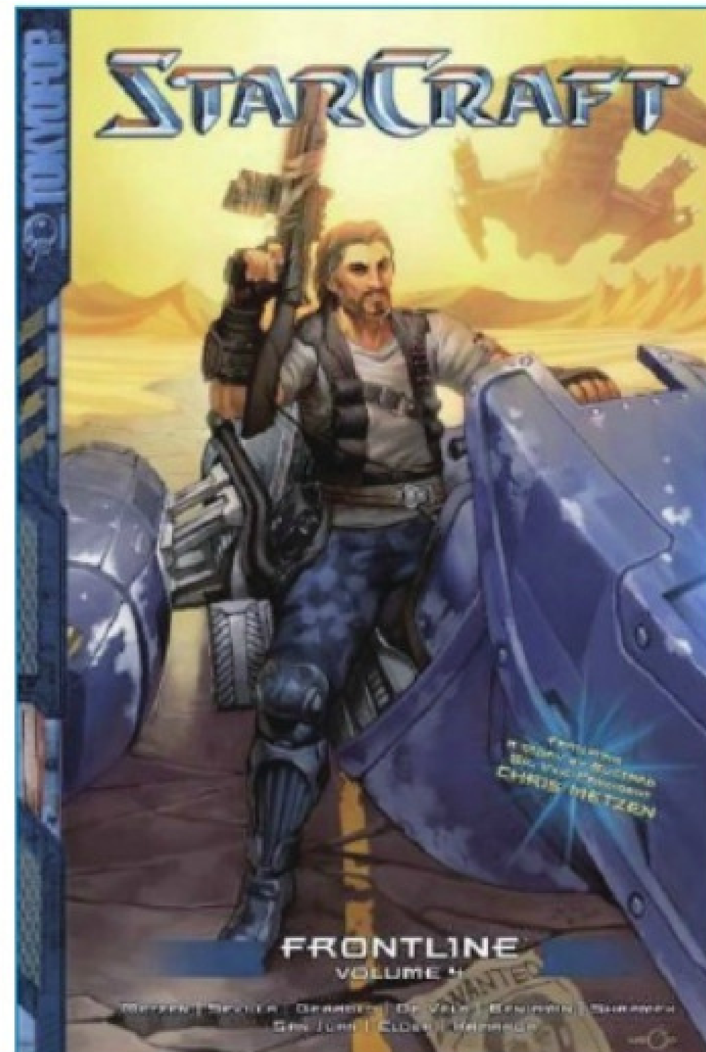
如果说UED和联邦政府的设定参考殖民时代的资本主义国家，自治联盟就好像是美国电影中纳粹和前苏联的综合体，高度独裁与集权、严格控制媒体、妖魔化对手。当然，相比之下孟斯克还是显得相对“绅士”。他



孟斯克对坦桑尼亚事件的苍白辩解

（下左图）UED对幽能和虫族的研究在战役中同样有所体现
（下中图）“星际争霸”漫画《前线》系列，这部漫画极大地补充了剧情






优秀的“战地记者”迈克尔·利伯蒂（Michael Liberty）描述了“星际争霸”故事线里的很多人物与事迹……

采用的是思想宣传与欺骗，而较少用直接打击，对反对者吉姆·雷诺，孟斯克并没有如联邦政府那般派遣幽灵刺杀，面对媒体对其过往罪行的揭露他也是失态地拂袖离去，并没有对破坏了他形象的女主播凯特·罗克韦尔（Kate Lockwell）进行报复。当然据蛛丝马迹显示，孟斯克的儿子，皇储维勒安（Valerian Mengsk）爱慕凯特。她一直没被斯克清算，并以菜鸟身份当上UNN主播很可能有维勒安幕后操作（此八卦非本文主题，略表不提）。

《我，孟斯克》一书描述了孟斯克的成长经历：在他还是个孩子时，就有很强的逆反心理，无视母亲期待他成为伟人的教诲。但是连做领袖的白日梦都懒得做的他在晚上却常常遭遇梦魇：在梦中，他发现自己是一个伟人。孟斯克想自立做一个勘探家，这个和父亲将从联邦的桎梏中获得自由的梦想大相径庭。当他的父亲憎恶联邦的任何事物并忧虑自己权利的逐渐紧缩时，孟斯克却开始自己闯天下。他想让他人看到他是如何通过鲜血、汗水和牺牲的考验爬到人生的巅峰。然而在在克哈遭到核弹毁灭性攻击后，孟斯克接手了家族反抗联邦政府的事业，在此之前他是联邦勘探工程师，同时也是陆战队前上校。

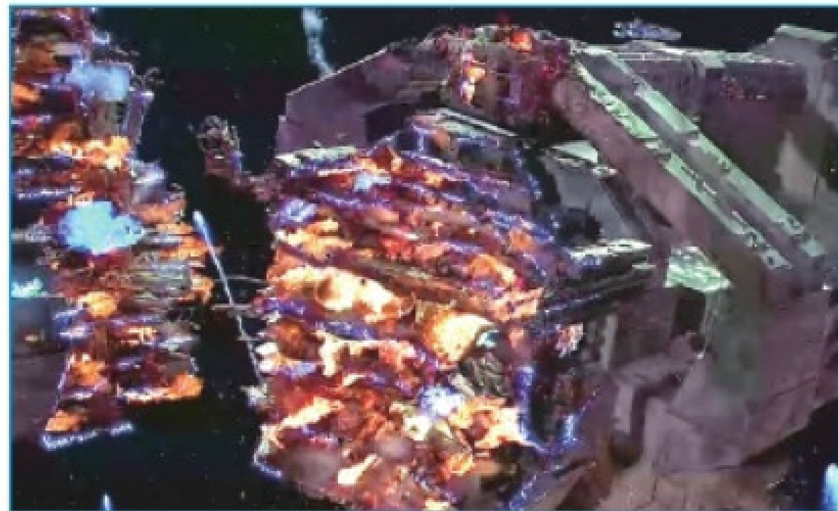
在《利伯蒂的远征》（Liberty s Crusade）一书中，以记者迈克尔·利伯蒂（Michael Liberty）的视角描述了“星际争霸”故事线的很多人物与事迹。他对此时的孟斯克写下了自己的看法：“阿克图拉斯·孟斯克……他受到那场悲剧的强烈影响，并慢慢被它改变，最终将自己铸造成一个信念异常坚定、目标单一明确的人。能从那场悲剧中走出来的人很少，仍然不会放弃的人更少，还想改变历史的人更是少上加少。”

家庭和故乡的惨剧严重影响了孟斯克，他成了为达目的不择手段的典范，是联邦政府通缉的刺客，是被炸毁的克哈的英雄，同时也是一个不允许任何人和任何事妨碍他行动的残忍暴君。在这个时候，阿克图拉斯·孟斯克的名字成了恐怖、背叛和暴虐的代名词。

利伯蒂看到了孟斯克的冷酷，但同时也肯定了他的某些特质，他写道：“他同时又是博学、睿智和迷人的。即使和他的全息图像在一起，你也会觉得他本人就在你面前，认真聆听你说的每句话。你甚至会感觉自己在他眼里很有分量，是个人物，争取你赞同他的观点对他来说好像十分重要。这一点很令人吃惊。我常常觉得奇怪的是，孟斯克何以具有如此巨大的影响力？他让他身边的人感到自己突然进入了另一个世界。在这个世界里，他嘴里说出的那些地狱般的事也变得头头是道，充满魅力。至少，他的影响力在我个人身上总能产生这种效果。”这个描述，是否让你想到了阿道夫·希特勒呢……

为了复仇，孟斯克将他的反叛军命名为克哈之子（Sons of Korhal），并加剧与联邦的斗争（在此期间，孟斯克解救了时为联邦幽灵的凯丽甘，她后来成为了他的副手）。与此同时，另一个主人公吉姆·雷诺从边境行星出发，踏上了推翻腐败的联邦政府的道路。很快的，他从一无所有的警长变成了孟斯克反抗军的前线指挥官，和异虫以及星灵大战不止（在塔达萨出现之前，星灵就是动不动将整个星球的人类和异虫一同焚毁的外星人形象），为孟斯克的引虫入都计划铺平了道路。孟斯克的人生轨迹在坦桑尼斯一战中有了重大转变。他为达

（左下图）《星际争霸Ⅱ》的剧情中有不少《星河战队》的影子。雷诺的舰队空降虫族主星查尔时受到虫族袭击的场景和《星河战队》里“杨罗杰”（Rodger Young）号被击毁的一幕很相似
（左中图）“杨罗杰”号的坠毁
（左下图）虫族在地面袭击“杨罗杰”号，雷诺在逃离玛萨拉的战役中就经历过这一幕











（右上图）萨尔纳加的预言提到了打破神之循环（萨尔纳加复活）的人。从这个只言片语无法判断具体是说黑暗之音还是凯丽甘，笔者认为应该是指黑暗之音
（右下图）战役之中关于凯丽甘被制造出来的一幕，这个场面悲剧地破坏了女王的形象

到目的不惜杀害无辜，甚至将对自己有异议的凯丽甘丢弃在虫群之中，引得雷诺、马特等人叛离而去。

全书最后，在一场战斗里安慰儿子维勒安时，孟斯克的台词令人感慨：“现在，振奋起来吧——还有一个帝国等着我们去建设。”这是全书最后一句话，非常让人振奋。可是在《星际争霸Ⅱ》中，孟斯克全然没有过往描写的思维敏捷和能言善变，其拙劣的控制媒体的方法反而间接毁掉了自己的形象。上帝欲使人灭亡，必先使其疯狂。我想，暴雪这个“星际”世界的上帝，似乎已经想把孟斯克无情抹去了。

总结

在写作本文的过程中，我曾一度对小编将近15000字的篇幅要求吓到。然而在实际的写作过程中，却又觉得篇幅不够用，不得不删去了好多内容。

暴雪并非一个擅长创作的公司，很多游戏中的元素均有所借鉴。拿大家熟悉的《魔兽世界》来说，很明显有借鉴自克苏鲁神话的古神、借鉴自埃及神话的阿努比斯以及奥丹姆，借鉴自北欧神话阿萨神族的奥杜亚众守护者，等等。同样的，“星际争霸”中也有很多借鉴元素，比如《自由之翼》中地狱之门一关的战役，就是向著名同类型影片《星河战队》致敬；虫族巨兽利维坦的名字是天主教中代表七宗罪的嫉妒的大怪兽；海伯利昂号的名字源自神话中的泰坦，游戏中通过编辑器调用的海伯利昂号也是如泰坦一般无敌（限于篇幅，本文中原有关于暴雪借鉴和致敬元素的篇幅已删减，有兴趣的朋友们可以自行了解）。

有一句流行的调侃话说道：国产抄袭游戏，那叫山寨；暴雪抄袭，那叫致敬。笔者不提倡盲目崇拜，虽然暴雪有意无视某些自己以往作品中的人物、情节，或刻意制造峰回路转，这给本文故事线串联时的“自圆其说”带来一定的困扰，但还是要感谢暴雪一贯的执着和投入，使得我们所喜爱的游戏和人物能够愈加有血有肉。

网友redwolfrui根据暴雪推出的所有“星际争霸”漫画、小说和出版物整理出了以时间线贯穿的“星际争霸”历史，限于篇幅无法刊登，大家可以自行在网络上搜索，理清故事线中的关键点，希望这能给大家了解宏大的历史背景有一定帮助。P



Raffel兄弟与Raven Software

孤芳自赏的渡鸦

当Raffel两兄弟中的哥哥——Brian Raffel在游乐场中庆祝自己6岁生日时，他的老爸突发奇想，决定为儿子算上一卦，并且求得了这样一句不知道算上上签还是下下签的命运预言——当他成年后，将要面对12小时都坐在同一把椅子上的工作。





Raven Software曾经的四大骨干（从左到右、从上到下）：哥哥Brian Raffel与弟弟Steve Raffel，他们今天还在Raven；Ben Gokey创业成立了Human Head Studios，这家工作室有名的游戏只有一个《掠食》（Prey）；Rick Johnson后来加入了Valve Software，《求生之路2》有他一份功劳……

■策划 本刊编辑部
■执笔 防弹手柄、S.I.R

当时的电脑对普通人而言还算是高科技的图腾，更不要说向人们解释“游戏开发者”这个概念了。于是Raffel老爸只想到了一种可能，就是儿子以后会成为一个高速公路收费站的开票员。如果他们眼前的那个端坐在水晶球前的吉普赛人真的是“神算”的话，20年后，预言在Brian和弟弟Steve的身上灵验了——他们成立了Raven Software，从此开始了12小时工作时间在同一把椅子上度过的人生。

拒绝玩票

时间是1986年，此时的Raffel兄弟还没有任何“触电”的迹象：Brian在家乡的一所高中教美术课，Steve则是一名从事丝绢网印花的蓝领工人。两人酷爱当时流行的桌面游戏《龙与地下城》（Dungeons & Dragons），由于自身的美术天赋，他们还手工制作了一些DnD的冒险模块。通过家中的一台Amiga电脑，两兄弟还用绘图程序创造了一些简单的计算机图形，此时的他们还不知道这台主机还可以用来运行一种被称作为“电脑游戏”的程序。后来有一次，他们在朋友家的派对中有缘得见，两人的脸上并没有任何惊讶的表情，他们一致认为，这样的画面实在是太逊了——这当然是与他们在Amiga主机上创作的图形相比较。“我们可以做出更好看的游戏，我们可以将自己对DnD的爱与电脑游戏结合到一起。”多年以后，Brian还清楚地记得当初这个想法从头脑中迸发出来的瞬间，从一开始，这两个游戏制作的门外汉就不打算玩票。

尽管Brian对系统的计算机编程一窍不通，但Steve却找到了这个“工作组”的第一任程序员，他就是自己在工厂宿舍的室友。

在Brian个人博客上的回忆录中，这位仁兄的姓名无从知晓，姑且称之为“小明”吧。Brian将DnD的规则和游戏的构想对小明和盘托出，得到的答复是“没问题”，小明只是要求Brian用纸和笔绘制出场景的网格，然后回家在Amiga主机上做出对应的独立图形文件。用了整整一个月的时间，他们将制作好的一摞文件交给了小明，又过了一个月的时间，小明将成品展示在了两兄弟的眼前：地牢、怪物和英雄的形象惟妙惟肖，可是之前辛辛苦苦制作的计算机图形，却只满足了两个独立场景的构建。他们很快就意识到，按照这种进度，想制作出由数百个场景组成的DnD互动世界至少要花上10年时间！

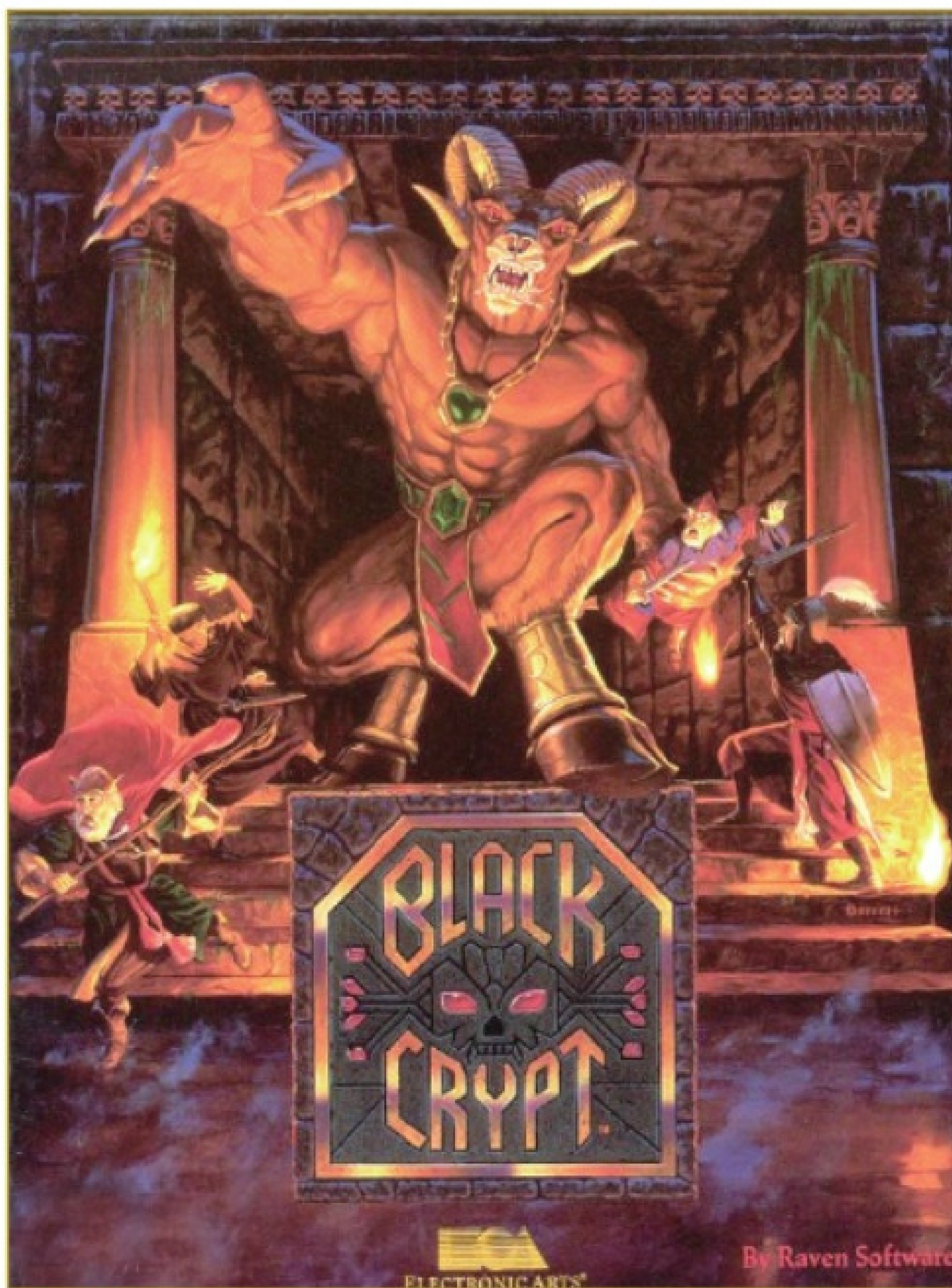






（上左图）Brian Raffel在2004年E3展上
（上中、右图）Raffel两兄弟使得早期的欧美RPG的“主视角”表现手法不再是一场视觉灾难
（下中图）《暗黑地牢》的封面不由得让人联想起“龙世纪”









《雇佣兵》中实现了子弹与敌兵命中部位复杂的“互动效果”，尽管在当时遭至了来自社会的口诛笔伐，但很快这一效果就让其他动作射击游戏开发商争相追捧

天降奇兵

是的，不能再指望小明了！1990年，两兄弟找到了一个开软件店的朋友，在他的引荐下，他们认识了一个名叫Ben Gokey的19岁少年。就像这一时期的软件业传奇人物一样，Gokey的成长史同样以“逃学威龙+车库宅”方式演进，这位大神的编程技能全部都是靠自学和实践得来，不过在两兄弟眼中，这个乳臭未干的毛头小子并不比严重不靠谱的小明高明到哪儿去，他们试探性地留下了美工文件的拷贝，然后期待奇迹降临。

这次没有让他们等上太久，一周之后，Gokey将Brian和Steve请到了自己的车库，演示了他所制作的一个小型地牢场景，不仅可以以主视角方式实现场景的平滑移动，而且自制的图新引擎还会对两兄弟制作的图形的颜色和形状进行修改，使有限的资源得到了最大化的利用。

“你无法抑制那一刻的激动，就好像命运安排了这次神奇的会面。”多年以后，Steve还对当时的激动和兴奋之情记忆犹新。

在接下来的日子里，Gokey邀请了他的朋友Rick Johnson加盟“制作组”，他们二人负责程序部分，Raffel两兄弟则专职美工和场景设计，这其实就是日后Raven Software的雏形。6个月后，他们完成了游戏的第一个Demo，并且想好了这部处女作的名字——《暗黑地牢》（Black Crypt）。当时在密尔沃基市有Amiga玩家自发组织的GENCON活动，在1990年的这次游戏日中，Raffel兄弟向参加活动的玩家们免费派发了《暗黑地牢》的Demo，不仅引发了热烈的反响，而且当时电脑游戏的权威杂志《电脑游戏世界》（Computer Game World）还对这个Demo进行了深入报道，这不由得让Raven声名大噪。

鲜花和掌声没有让Raffel兄弟忘记这款游戏距离真正完成还有很长一段距离，他们发扬“打虎亲兄弟”的精神，开始一场竞赛。比如Brian完成了4个怪物的设计稿，那么Steve就会以更多的数量和更好的质量作为自己的目标。除了竞争，两兄弟间也有密切的合作，比如他们想出了用敲打铁皮桶的方式，来创造武器撞击到盔甲上的音效。他们带着录音器材到动物园中采集各种野兽的叫声，然后作为给怪物们配音的素材。

最终Demo被寄发到各大发行公司，随后Electronic Arts慧眼识金，决定发行这款游戏，尽管发售日之前正式版曾遭泄露，但游戏在首发当日还是获得了3万份的销量，并且被公认为是电子游戏时代RPG领域的重要作品。

之后的历史，相信大家都已经非常熟悉：1997年，Raven被Activision收购，从最初的4个人发展到今天185人的庞大规模，在威斯康辛州的麦迪逊市拥有设施完备的开发基地，包括了顶尖的动作捕捉和3D扫描设备。他们与id Software保持着密切的合作关系，借助Quake系列引擎，Raven先后推出了“异教徒”（Heretic）系列、“雇佣兵”（Soldier of Fortune，啊对，就是“命运战士”）系列、《雷神之锤4》（Quake 4）等名作，近来还有《X战警——起源之金刚狼》（X-Men Origins: Wolverine）、《德军总部》（Wolfenstein），以及最新推出的科幻射击游戏《奇点》（Singularity）。









（左上图）Raven一词可以指“渡鸦”或者“大乌鸦”，作为动词则有“捕食”和“狼吞虎咽”，比起Crow这个词更加有气场
（左中、下图）威斯康辛州麦迪逊市（Madison, Wisconsin）的Raven公司所在地
（右上图）作为游戏宣传的重要手段，这批《德军总部》的早期截图看起来很寒碜，似乎连截图的角度也没有仔细考虑过
（右下图）游戏的开头十分慢热，玩家感觉就像在玩一个三流的B级打僵尸游戏



乌鸦与凤凰

必须承认，Raven在我们中间不少人还穿着开裆裤的时代，就已经开始构想将RPG互动化的宏伟蓝图。早在13年前，他们就抱定Activision这颗大树，与当时如日中天的id Software眉来眼去，双方的技术共享已经达到“一家店面，两块招牌”的地步。可在接下来的岁月中，就连Treyarch这样的“超级土鳖”，也靠着“使命召唤”外传的作品，凭借Infinity Ward的名存实亡迅速上位，成了Activision旗下的一线开发团队，而历史悠久的Raven却始终处于高不成低不就的“二流子”状态。

虽然《德军总部》和《奇点》仔细看来并不如第一印象那样不堪，但Raven总有种化神奇为腐朽的“魔力”，让每次初尝的玩家望而却步。这主要取决于几个致命的弱点。

首先，是他们粗糙的美工！众所周知，现在的游戏画面早就不是技术称雄的时代了，但Raffel兄弟似乎一直都迷信“超级引擎=超级画面”这个10年前也许成立的等式。以往《雷神之锤2》里冒出个把五颜六色的光源就能让人大呼小叫，现在则更看重美工对图像的整体打磨，更甚者有些制作人还要追求独特的艺术风格。而Raven的美工……看起来就好像是从21世纪之初直接穿越到现在，游戏的贴图看上去总是脏兮兮的，生硬刺眼，似乎专门就是要当反面教材给全世界的游戏美工去研判。

Raven也从来不善于把游戏最好的一面在开头就展示出来。《德军总部》的开始部分就像一个山寨版CoD，《奇点》糟糕的枪感和不知从哪冒出来的僵尸，更是让人怀疑整个制作团队不会讲故事也没什么FPS制作经验，也不会讨好观众。这些游戏真正的魅力都在中期才开始显现出来，就像是想看《杀出个黎明》（From Dusk Till Dawn，1966年）中僵尸、吸血鬼组成的胡搞场面，或者想欣赏《海扁王》（Kick-Ass，2010年）中暴力萝莉的劲爆表演，就必须先忍受之前一个小时的沉闷是一个道理，但问题是，游戏流程起码有8～10小时，而一部电影最多不超过2小时——玩家如何才能克制住丢手柄砸电脑的冲动，去熬过最初恶梦般的几个小时呢？

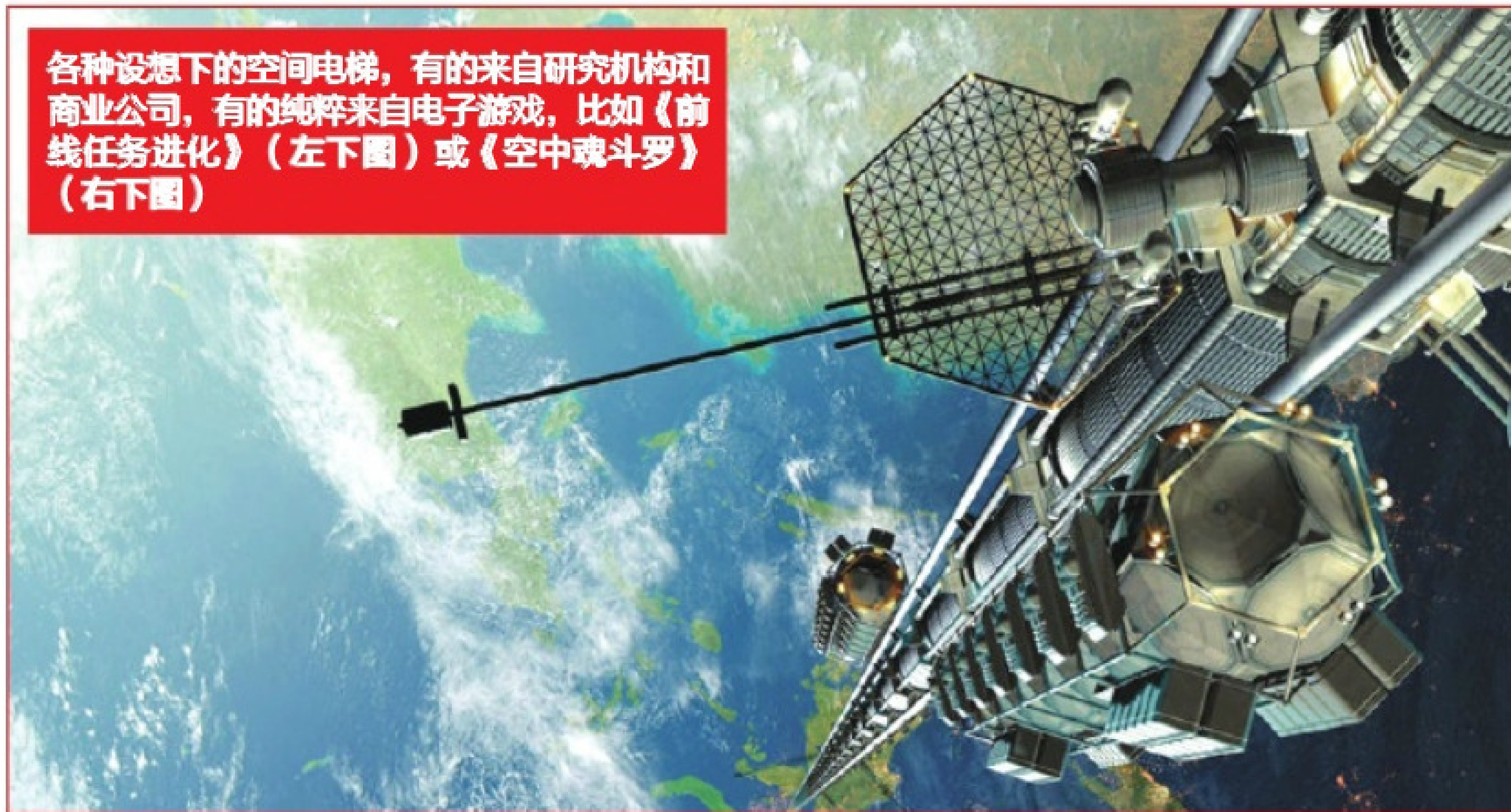
Raven的关卡设计也一直透着陈腐的味道。虽然他们也时常想要与时俱进，比如混搭点时下流行的元素，但看上去还是像腌菜坛子一样，往里面扔进去的是新鲜的材料，出来的东西还是又干又涩。《奇点》原本拥有不错的剧本和一些复古元素，但细节处理却显得非常粗糙。远的不说，从《德军总部》到《奇点》，以上令人困扰的元素真是一脉相承。如果不是水平问题，我们只能这样说，这就是Raffel兄弟为Raven注入的个人风格：他们就是要用B级片擅长的感官刺激画面，结合导演的个性化创意和Cult元素，去为十几年来一直追随Raven的玩家们，制作属于他们的特别的游戏。

与白天鹅的美丽优雅相比，渡鸦丑陋不堪；与犀利霸气的鹰隼相比，留给渡鸦的只是默默等待。打开Raven的官方网站，一只漆黑的渡鸦在岩石上傲然挺立，但它孑然一身，没有同伴。它偶尔会大声鸣叫，更多时候却在享受永久的孤独。此情此景，也许你更能体会Raven的精神血脉。

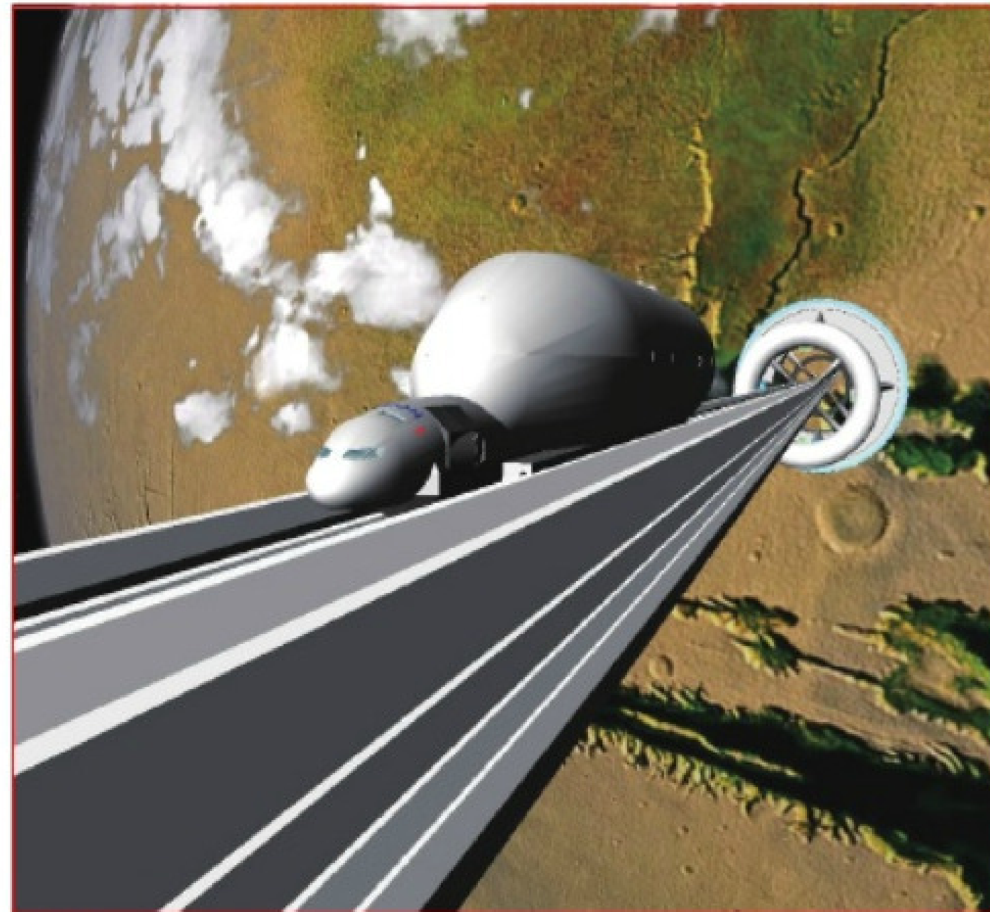
空间电梯

一步登天的未来畅想

在科学理论和材料学突飞猛进，尤其是载人飞行器已经深入太空的今天，通天塔这一构想是否可行？科幻作家们对巴别塔的未来畅想已经有了眉目，那就是连接地球与太空的空间电梯。



各种设想下的空间电梯，有的来自研究机构和商业公司，有的纯粹来自电子游戏，比如《前线任务进化》（左下图）或《空中魂斗罗》（右下图）







■江苏 防弹手柄

征服天空，飞向宇宙，是人类自诞生以来的永恒梦想。早在莱特兄弟试验飞机、蒙哥尔菲兄弟用热气球克服地心引力，中国明代科学家万户为载人火箭试验献出生命之前，我们的祖先就已经构想出了一劳永逸实现登天之梦的计划，这就是《圣经·旧约·创世记》第11章中所记载的通天塔（巴别塔）：大洪水劫后复兴的人类开始质疑上帝当初与自己立下的约定，祖先们试图建造一座可以直达天堂的高塔，这样当洪水再度爆发后，他们就可以在上帝的领域中找到自己的容身之地。

这个故事的结尾是，上帝对人类公然质疑自己的行为感到愤怒，他让人类说不同的语言，使得整个计划的执行者之间不能沟通，通天塔因此成为了烂尾楼……

空间电梯

在科学理论和材料学突飞猛进，尤其是载人飞行器已经深入太空的今天，通天塔这一构想是否可行？科幻作家们对巴别塔的未来畅想已经有了眉目，那就是连接地球与太空的空间电梯（以下简称天梯）。游戏工作者们则很好地“山寨”了他们的理念：在《文明——天赋神权》（Civilization: Call to Power，1999年）中，空间电梯是一项奇观建筑；在《自由枪骑兵》（Freelancer，2003年）中，空间电梯是将小型飞船从轨道直接传送到行星表面的高速安全通道；在超任游戏《战斗冲击》（Battle Clash，1992年）中，“巴别塔”是大灾变之后人类通向外太空的唯一途径；而在近期推出的机甲题材动作游戏《前线任务进化》（Front Mission Evolved）中，空间电梯已经成为超级大国间扩张太空霸权的工具——USN（United States of the New Continent，新大陆合众国）的天梯被不明身份的武装分子破坏，这一事件导致了一场世界大战的爆发……对科幻题材游戏玩家而言，天梯的概念不仅相当熟悉，而且其结构、原理，也被我们的虚拟替身在游戏世界中“亲身”体验过。

概念的雏形

“天梯”作为一个科学概念，最早是于1895年，由俄国科学家康斯坦丁·齐奥尔科夫斯基（Konstantin Tsiolkovsky）提出的，其灵感来源，便是法国的新落成的标志性建筑——埃菲尔铁塔。齐奥尔科夫斯基构想了这样了一个可以让人类自由通行于地表与太空的设计：在距离海平面35790千米的地球同步轨道上建造一个纺锤形状的太空城堡，充当“电梯”的平

衡锤，用缆绳将其与地面基站连接起来，通过发动力拉动滑轮组，将货物和人员从地球送往太空。在提出这一构想的同时，齐奥尔科夫斯基也指出了其实现过程中的两个难点："太空城堡"必须维持一定的轨道速度，避免脱离地球轨道，在惯性作用下甩入太空；缆绳的材料必须非常坚固。

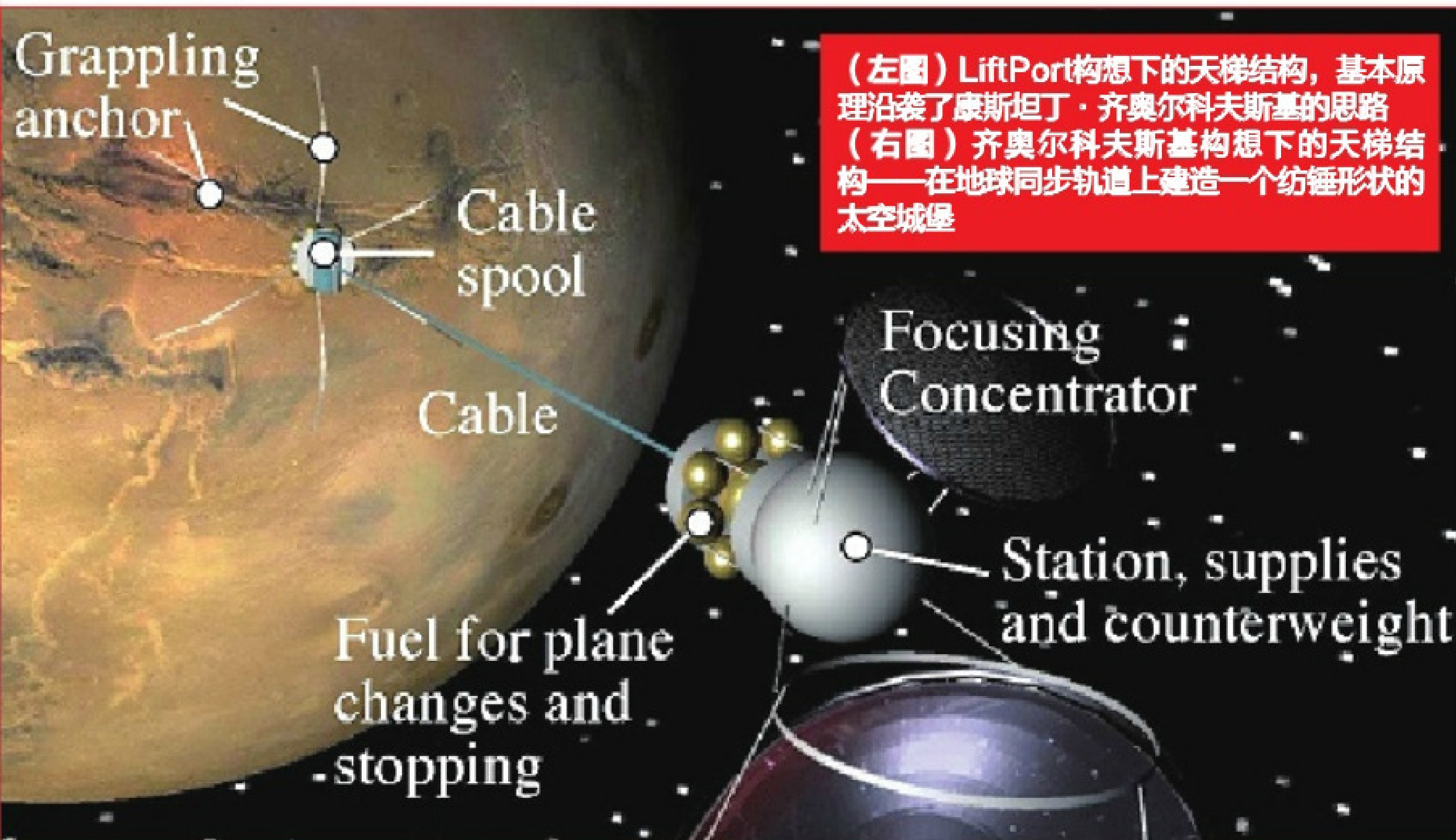
时至今日，将"城堡"送入太空已经成为了可能（人造卫星等），纳米技术的突飞猛进，也让当初这位俄国科学家所担心的材料问题得到了解决。与科幻题材影视、游戏所描述的那些更具未来感的封闭式天梯不同的是，齐奥尔科夫斯基当初构想中由"纺锤"、缆绳、基站和货舱组成的"四大件"，被后来的科学家证明是最具可行性的设计。因为封闭结构的天梯会受到地球自转、狂风、平衡、造价以及地基强度等一系列问题的影响。2002年，美国登月计划参与者之一的Brad Edward博士，在华盛顿创建了LiftPort集团，正在以齐奥尔科夫斯基的构想来实现人类"一步登天"的伟大梦想。

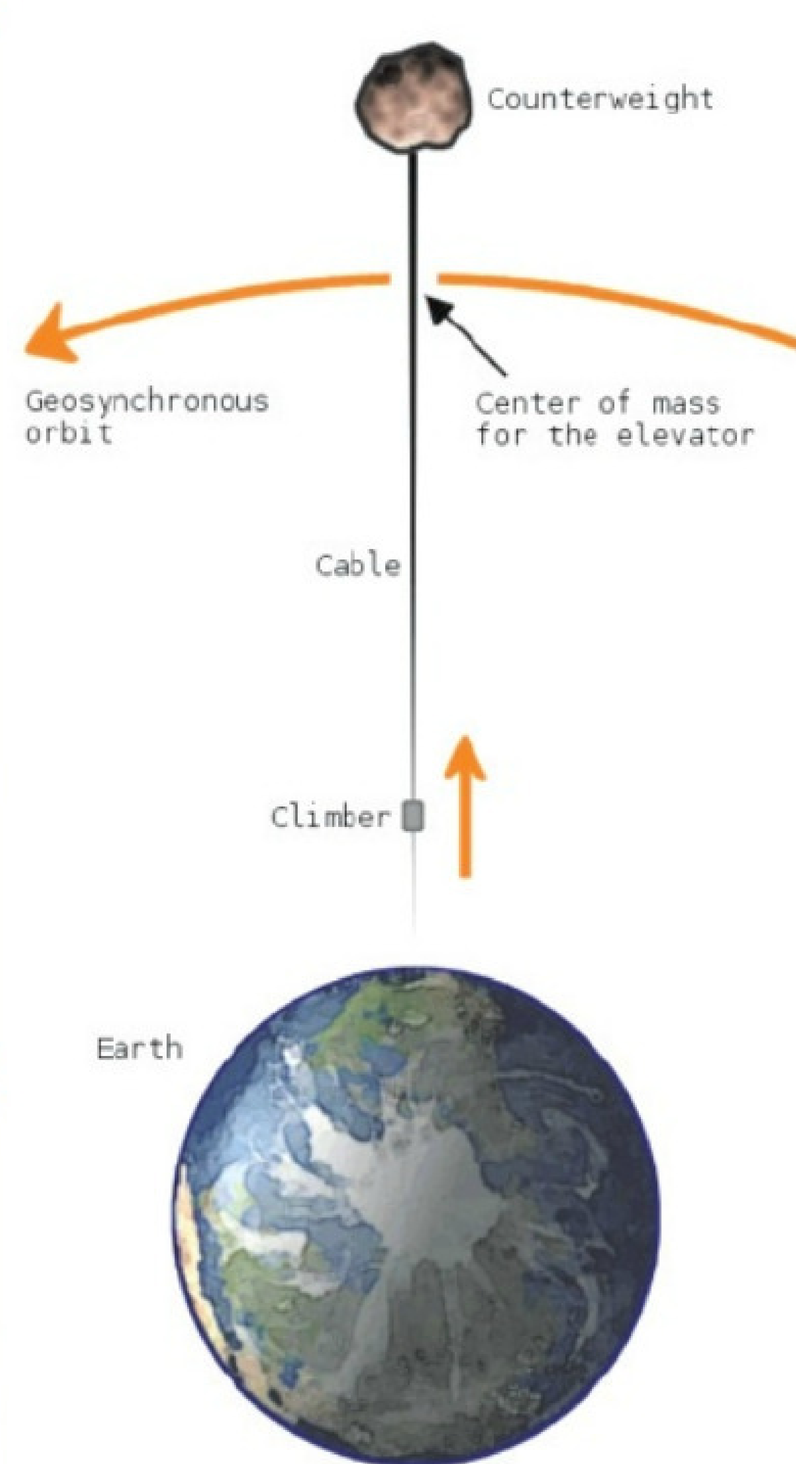
基本结构：地面基站

在"光环"的世界观中，人类历史上第一座天梯于2302年正式建成，它的地面基站设立在肯尼亚的蒙巴萨岛，围绕通天塔形成了一座没有机场、没有码头的新型港口城市——新蒙巴萨。从《光环2》（Halo 2，2004年）中的描绘来看，这个城市由无数金属打造的巨型仓库组成，磁悬浮列车组成了复杂的交通网络，将货物从城市中的各个位置运送到基站，再通过天梯将其送入太空。到Halo正篇故事开始的时候，赤道地区已经建设了7座"通天之城"，包括《光环3》多人地图中出现的位于厄瓜多尔首度基多的天梯，以及"光环"小说《奥星幽灵》（Ghosts of Onyx，2006年）中提到的建立于古巴首都哈瓦那的"联合国星际指挥部（UMSC）百年纪念"天梯。《席德·梅尔的文明Ⅳ》（Sid Meier's Civilization IV，2007年）更是将"北纬30度"作为建造天梯这一奇观建筑的必备条件。

为什么科幻作家构想的天梯的基点均位于赤道呢？因为地球自转所产生的离心力，使赤道位置建造的天梯能够一定程度上忽视引力的作用，也就是说，不需要像《圣经·创世纪》所描写的那样，用砖头一层一层地把塔盖起来，只要海面上端与下端的电梯长度一样，就可以靠地球的引力和离心力，把电梯像绳子一样两端拉紧，这种条件只有在赤道上可行，在这里重力、离心力、惯性力的矢量维持在一个平面，并且重力和离心力相抵消，惯性力给其他两力垂直方向"刹车"，整个天梯的结构就会处于一个相当稳定的状态。

在赤道地区建立天梯的考虑还包括这里的商业航班相对较少，但赤道地区的强烈空气对流活动异常频繁，因此，天梯基站的最佳建造地点，只能位于赤道两侧各5°～10°的低纬度海拔地区的"赤道无风带"内。翻开地图，我们可以找到这样几个绝佳地点：非洲的刚果河（扎伊尔河）流

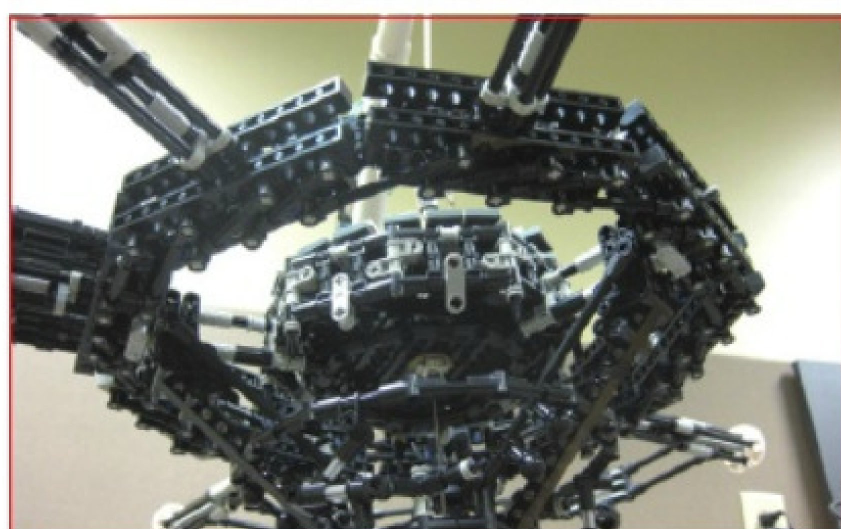




（左图）LiftPort构想下的天梯结构，基本原理沿袭了康斯坦丁·齐奥尔科夫斯基的思路
（右图）齐奥尔科夫斯基构想下的天梯结构——在地球同步轨道上建造一个纺锤形状的太空城堡







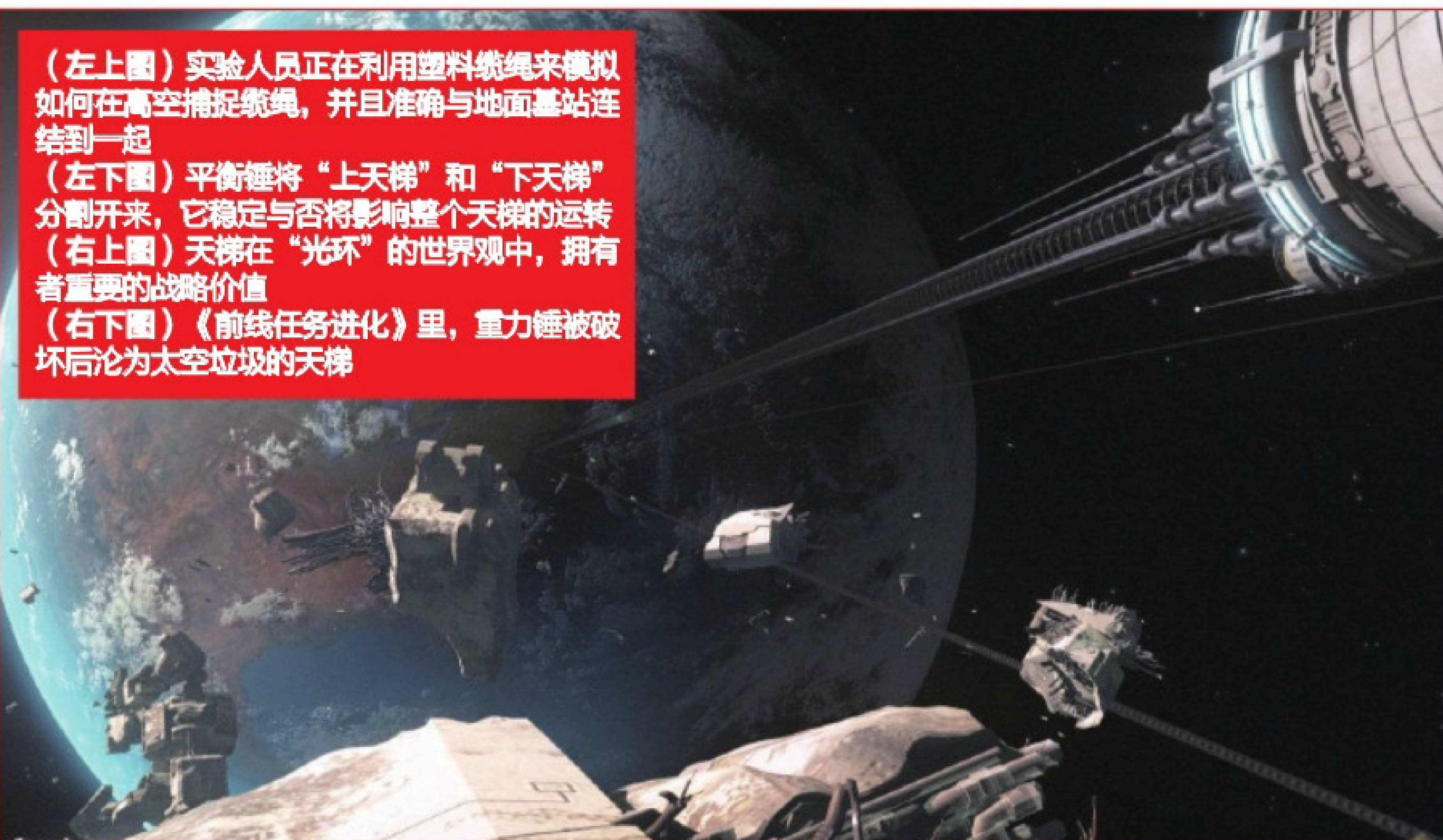


（左上图）LiftPort集团的首页，页面上首要的问题就是：什么是空间电梯
（左下图）日本科学家设计的天梯等比例模型
（右上图）天梯理论的创始人，俄国科学家康斯坦丁·齐奥尔科夫斯基
（右下图）Bradley Edward博士，现代天梯实践者









（左上图）实验人员正在利用塑料缆绳来模拟如何在高空捕捉缆绳，并且准确与地面基站连结到一起
（左下图）平衡锤将“上天梯”和“下天梯”分割开来，它稳定与否将影响整个天梯的运转
（右上图）天梯在“光环”的世界观中，拥有者重要的战略价值
（右下图）《前线任务进化》里，重力锤被破坏后沦为太空垃圾的天梯

域、南美洲的亚马逊河流域和亚洲与大洋洲间从苏门答腊岛到新几内亚岛一带，这些区域就是建造“太空巴别塔”的最佳地点。

如果要在外星球上建造天梯，理论上要求相比地球低，基站的选址也不会太复杂，因为它们一般来说重力较小，且没有大气因素影响。2002年的RPG游戏《超人宇宙》（Transhuman Space）里，人类文明的第一座天梯就是在火星建成的。不过其前提必须是人类已经实现了外星殖民，而这一事件似乎应该要在天梯建成之后才会发生的吧……

基本结构：缆绳

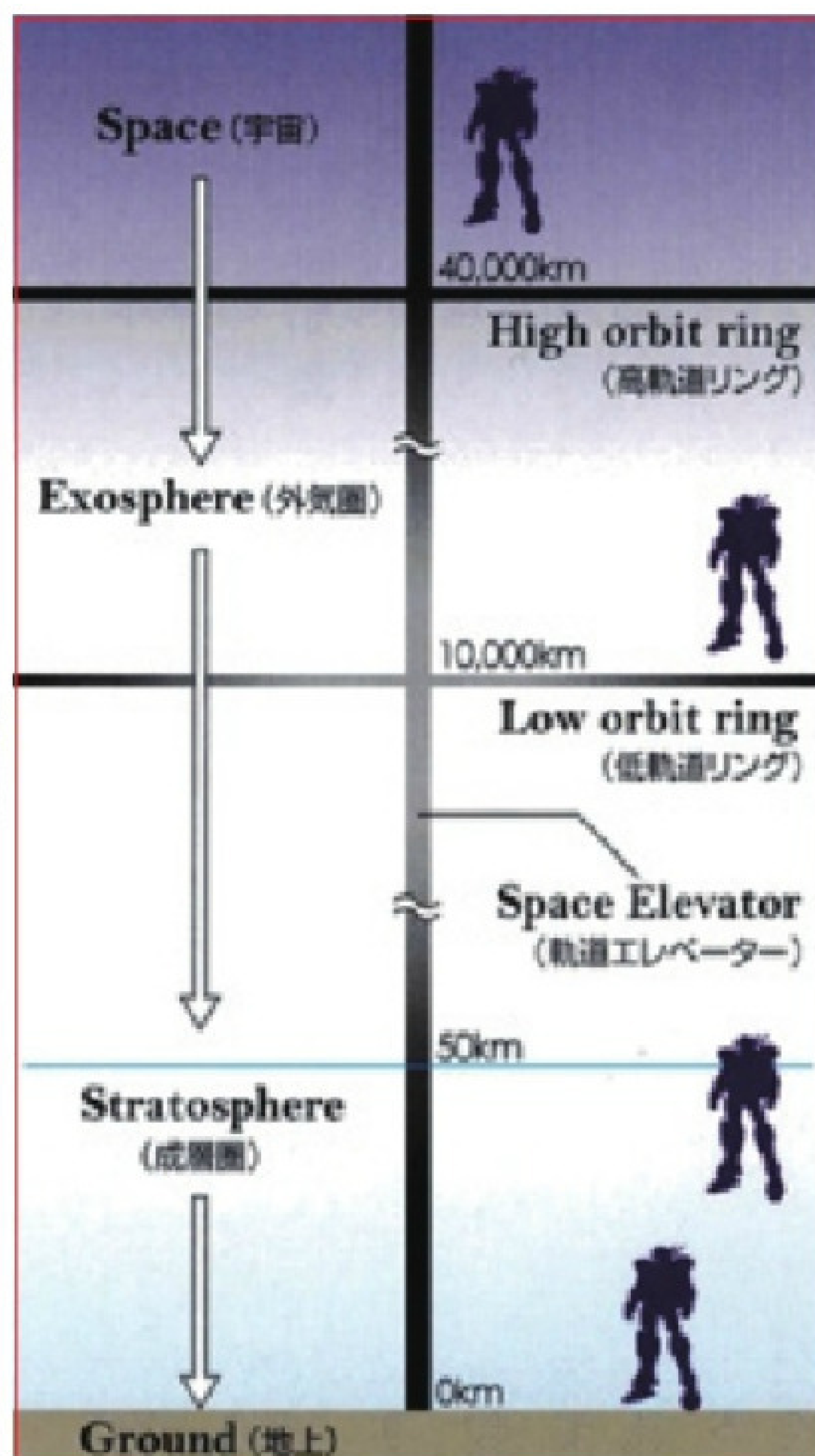
在能够承受货物的重量之前，天梯的缆绳必须承载的是自身的重量，即便是以尼龙绳为材料，从基站到重力锤的缆绳质量将达到17532吨的惊人数字。绳索的强度并非只要征服重力，天梯的原理与其说是“钓鱼”，不如说是“放风筝”，绳索会受到多股向不同方向作用的力的考验，最保守的估计，材料的强度系数必须达到50000 kN.m/kg，而最精良的钢绳，其强度只能达到这一数字的百分之一。天梯的难关，恰恰在于缆绳的制作材料，它必须具有非常高的弹性模量，抗张强度也需要非常高，同时重量还必须很轻，成本也不能高昂。而科学家所考虑过的材料，要么是强度不够，要么就是不够柔韧，无法制成缆绳，而且拉力抗性也很弱。

Arthur C. Clarke的小说《天堂的喷泉》（The Fountains of Paradise，1979年），就对这种材料进行了畅想。它的第一次出场是在一个展示会上。研制者用它制成细线，拴住一只金属球。由于线只有几微米粗，肉眼看不到，观众只看到金属球“浮”在空中，可如果谁的手不慎划过金属球的上方，就会被割断，因为这根细线比最锋利的刀刃都锋利百倍。近年来之所以天梯计划取得了突破性的进展，其突破口在于纳米技术的进步，碳纳米管这一新兴材料的出现，让天梯不再是一个纯粹意义上的科幻概念。这种材料在强度上比钢高100倍，重量只有其六分之一，但却可以具备橡胶那样的柔韧性。一旦科学家们能够用碳纳米管制成纤维，那么就有可能制作出制造天梯缆绳所需的细丝。目前这一技术也面临着瓶颈：科学家尚无法将碳纳米管聚合成纤维或带状，最长的碳纳米管绳的长度也只有5厘米。

基本结构：平衡锤

如果将天梯比喻为绳球游戏，那么上文介绍的碳纳米管就是“绳子”，而在地球轨道上充当天梯终点的平衡锤就是“球”。“球”必须围绕立柱作高速旋转，这样才可以使“绳子”拉得很紧（让缆绳始终与地表垂直）。作为悬挂着超过5000吨质量物体的“天钩”，平衡锤的功能绝非同步卫星所能胜任。这是因为，一个普通的地球同步轨道卫星，它做圆周运动的离心力和其重力保持平衡后，就可以保持轨道，因为其重量轻，所以它的轨道速度保持与地球同





（左图）货舱结构想象图，就算其它基础设施能够通过稳定性的考验，货舱的运输效率也是个问题
（右图）《机动战士高达00》中的天梯示意图

步时产生的离心力可以支撑其重力。而天梯的平衡锤必须支撑整个电梯的重量，必须有很大的离心力来将整个设备拉住，单靠天梯自己本身的重量产生的离心力的话，位于静止轨道末端的质量就必须非常大。这也是为什么在科幻作品所表现的场面中，一旦平衡锤受到了攻击，整个天梯的结构就会瞬间解体的原因。《狂野禁区》（Z.O.E. Dolores,i）中的反派势力就是这么做的，好在这部动漫中，天梯的平衡锤启动了紧急配重，用于保持天梯稳定性的设计，因而免遭毁灭。

最早科学家们曾经构想过用捕获的陨石来充当平衡锤，之后也有人设想过在地球静止轨道上建造一座专用的太空站，但其所需的巨额资金，已经违背了天梯"低成本进出太空"的设计理念。到了21世纪，天梯计划的"总设计师"Brad Edward早先的解决方案是这样的：将缆绳缠成一个轴状物，通过火箭发射到地球静止轨道后将其散开，使缆绳落回到地球上。同时，这个轴状物会继续向上运动到更高的高度。当缆绳落入地球的大气层时，就会有相应的装置捕捉到它并使它继续下落，直到与地面基站紧紧地联系到一起，然后将平衡锤分许多批从地面直接升入太空，最终取代顶端的"纺锤"。

2005年，这位科学家又推出了更加前卫的设计：从位于地球静止轨道的天梯终点，再向上建造一个"上天梯"，使其产生的离心力合力能够平衡"下天梯"（从平衡锤到地面基站的部分）受到的地球引力的合力。沿着上天梯向上走，点的位置越高，线速度越大，产生的离心力随之增大，而地球引力却越来越小。这就使上天梯受到一个向上的合力。当这个向上的合力与下天梯受到的向下的合力相等时，整个天梯就能悬在太空，并且以与地球自转相同的速度旋转而掉不下来。

基本结构：货舱

由于结构、动力和材料上的限制，天梯的货舱不可能像我们日常使用的电梯那样"吊上吊下"，它必须通过自身的动力向上"爬"。目前LiftPort集团实验的空天货舱，只能实现每秒2米的爬升距离，下一阶段的目标也仅为每秒5米，整个登天所耗费的时间将超过80天。即便电梯可以像高铁那样保持300公里的时速，货舱也需要5天时间才能走完这段登天旅程。这其中还要考虑辐射带、无限能量传输、进出大气层等一系列的技术难题。天梯的货舱，也是制约这一连接空天的伟大工程变成现实的难题。

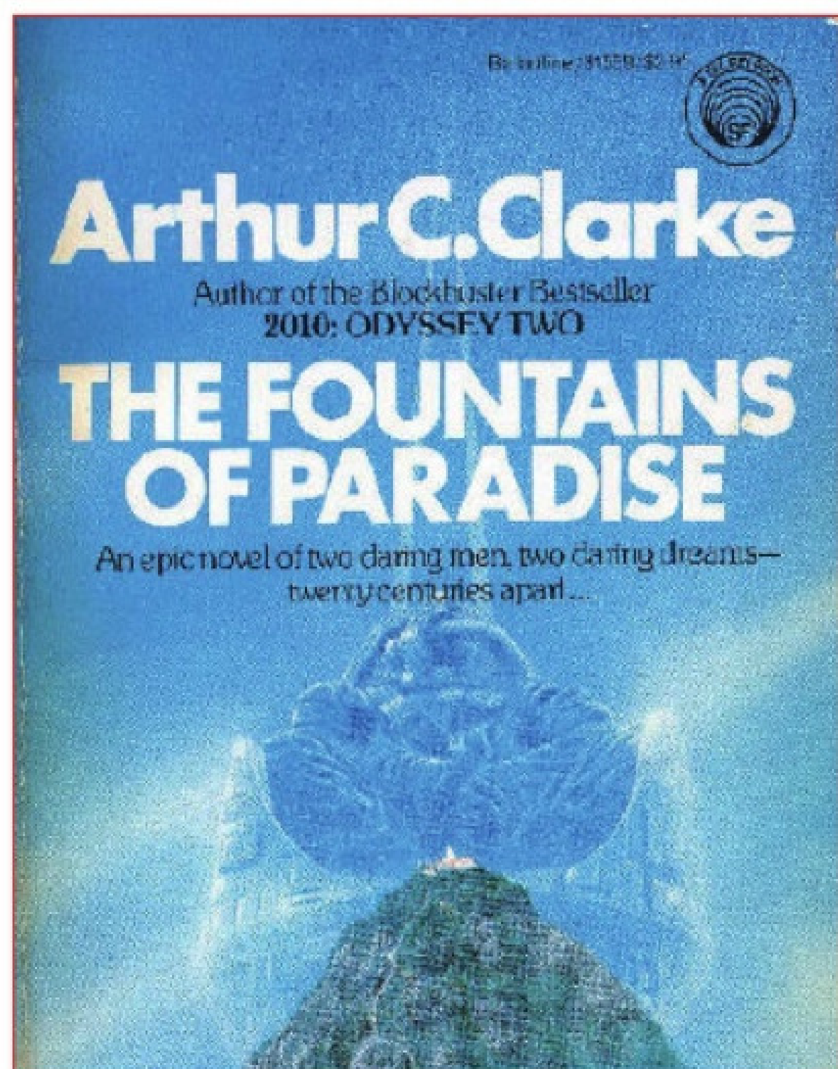
经济和政治的双重风险

科技的发展和推广，总是与经济利益联系在一起的。太空天梯一旦建成，就可昼夜不停地开展运输工作，把旅游者和货物送入太空，并大大降低运送费用。目前火箭发射或航天飞机运送每公斤有效载荷约需耗费2万美元，而太空天梯运送每公斤物品仅需10美元。作为一种总体造价不会超过100亿美元，且可以永久使用的的登天途径，天梯将要直接冲击的，是以

（左上图）断裂中的天梯
（左下图）《天堂的喷泉》某一版本的封面
（右上图）“光环”中设在新蒙巴萨天梯，左侧的正是即将启动太空跳跃的星盟旗舰
（右下图）被摧毁后的新蒙巴萨天梯，只剩下了地面上的一些支撑结构，但按照现实里的情况考虑，是不可能出现如此惨烈的状况的









卫星发射为代表的航天业务。这也是为什么洛克希德·马丁、美国太空总署、波音公司等航空航天巨头均对天梯计划表示过合作意向，但却从未予进行过实质合作的原因。

当天梯所能带来的新利益远远超过它所能冲击的旧利益的时候，这一计划才能真正从理论演变为现实。在《机动战士高达00》（Mobile Suit Gundam 00，機動戦士ガンダム00，2007年）中，地球的化石能源已经枯竭。世界上的三大强权：以美国为中心的“世界经济联合”（UNION）；以亚洲主要国家构成“人类革新联盟”（人革联）；以及以欧盟为中心的“新欧洲共同体”（AEU），分别在亚马逊河上游、所罗门群岛和非洲维多利亚湖建造了3座天梯，用于运送建造巨大太阳能卫星的材料。2307年，以3座长度约5万公里的轨道升降机为中心，巨大的太阳能发电卫星建造完成。在获得永久性能源之后，3个超级强权都非常惧怕属于自己的这座脆弱的巨塔会遭到攻击，为了自身的安全和霸权，他们将冲突扩大为了世界性的战争。

通过上文的介绍和分析不难看出，天梯从设计到投入使用，需要先进的科学、超强的工业基础以及雄厚的综合国力的支持，此外其远离本土部署，以及易受攻击的弱点，让建造国还必须有一定的洲际兵力投放能力，用于在建造和运营过程中的防御。目前具备天梯制造实力的，似乎也只有美、俄和欧盟等传统大国和经济体，它们在赤道附近并没有领土，因此天梯的建设和防护，也可能引发一系列的地区性争端。国际上通用的80公里以上空域为国际共有的习惯，会给天梯在遭到攻击时的责任认定带来了一系列的法理难题。超级强权之间针对天梯的攻击和报复，也可能成为全球范围内剧烈冲突的导火索。

脆弱的安全性

在科幻题材游戏中，天梯往往是伴随着毁灭出现的。80后玩家的射击“启蒙”游戏——《最后任务》（Final Mission，即“空中魂斗罗”，1991年），天梯就作为外星人以“自上而下”的方式入侵地球的通道，而两位地球勇士，通过被外星人改造后的天梯逆向突入了它们的旗舰，并最终将其一网打尽。除了外星人以外，天梯自身还可能会遭受那些灾难呢?

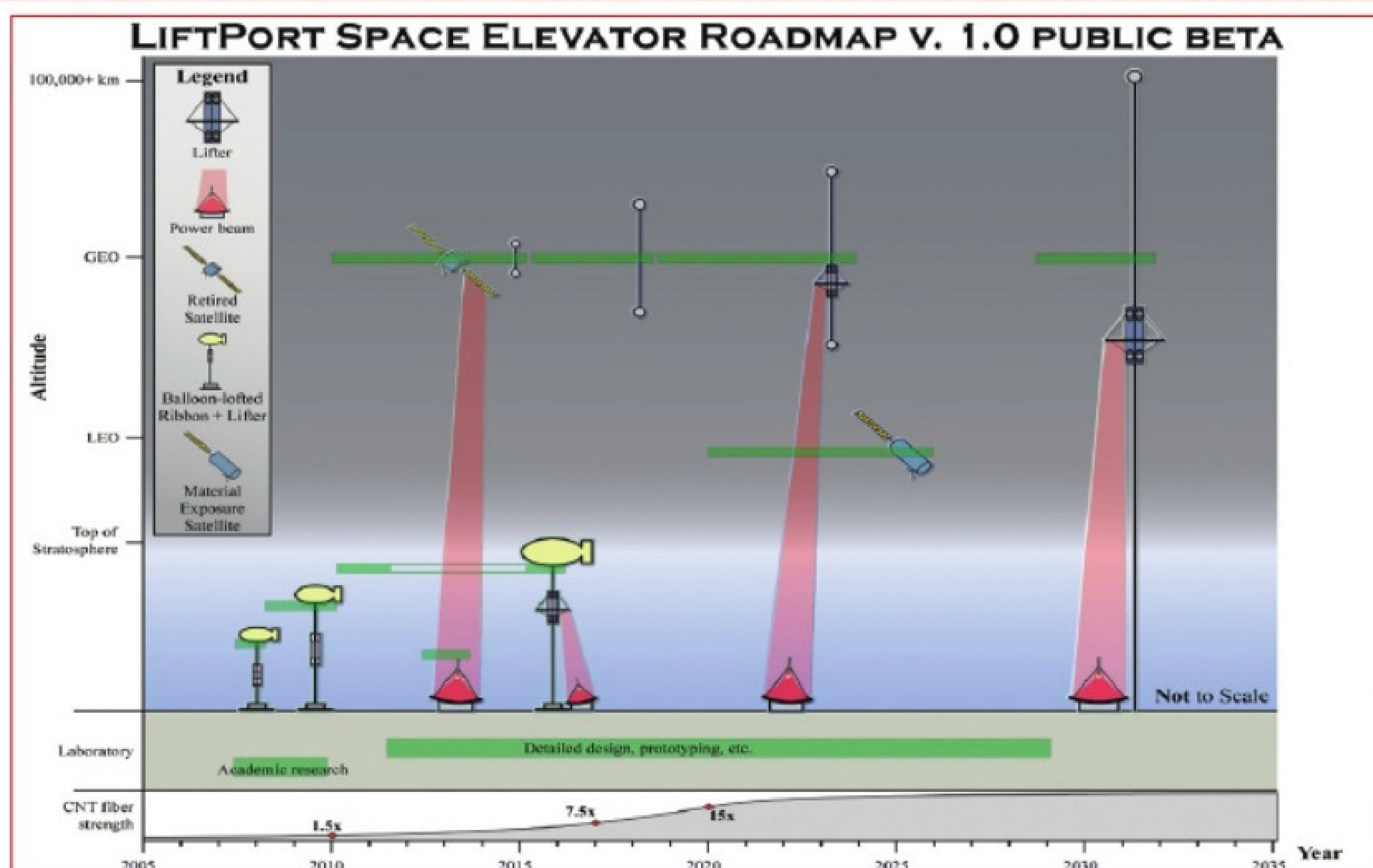
纳米碳管是已知强度最高的人造材料，充当天梯绳索的这种材料必须制作得宽而薄，而活跃在200km至700km低地球轨道上的原子氧恰恰最容易腐蚀这种形状的航天材料。天梯的绳索一旦固定，无法进行检查和维护，一旦发生破损后果不堪设想。

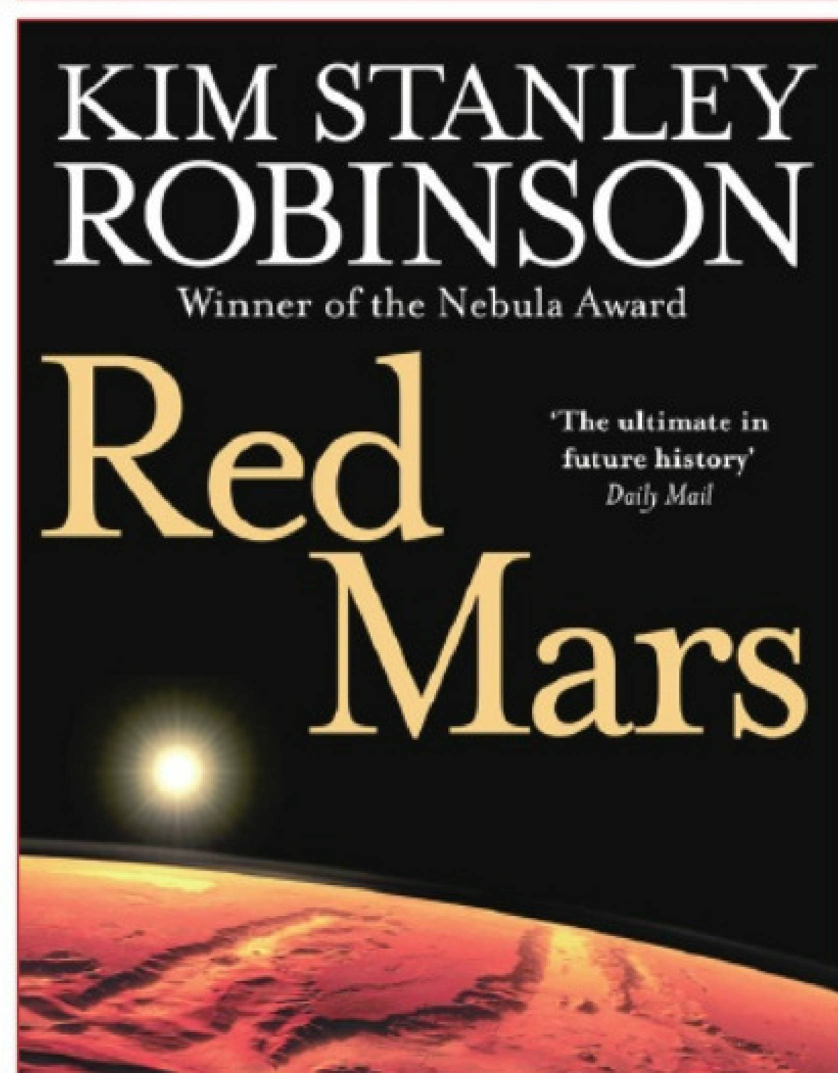
为了维持天梯的稳定性，绳索材料上的单个纳米管必须承受得住平均约100吉帕斯卡（GPa）的压力，这恰恰是它理论上所能承载的极限。由于碳纳米管很难直接加工成缆绳形状，必须将单个的纳米管“打结”。研究人员最近对高质量纳米管的测算发现，纳米管缆绳每打1012个结，便会流失一个碳原子，而每4微米长的纳米管便会有一个缺陷。虽然两个以上的





（左上图）“天梯”爱好者和研究机构定期举办的交流和比赛活动仍旧活跃
（左下图）LiftPort集团的天梯项目时间表，目前它们正处于试用热气球充当天钩和平衡锤的初级阶段
（右上图）漫画家们对待天梯的态度：一旦外星人入侵地球的事件发生，那么天梯将成为小绿人们快速登陆地表的战略点
（右下图）《红色火星》是获得星云奖的“火星”三部曲之一





原子流失极为罕见，但在总长度超过10万公里的天梯缆绳上，是很难保证这种原子级别的加工精度的。

天梯的稳定性一旦遭到破坏，接下来的惨剧又会是怎样呢？“光环”系列是迄今为止科幻题材娱乐产品中拥有天梯数量最多的游戏，在游戏和小说中所描述过星球中，地球和丰饶星各自拥有7座，致远星拥有3座，由此可见天梯对于人类的太空战略价值。这些宇宙通天塔大都在人类与星盟的战争中被毁，它们屹立在荒原上的基站残骸，无声地诉说着这场星际战争的惨烈。

在蒙巴萨之战中，人类军队首先关闭了太空电梯，阻止星盟的地面部队利用“通天塔”直接登陆地表。然而悲怆先知的旗舰在新蒙巴萨上空发动了超太空跳跃，巨大的冲击波让天梯的缆绳出现了多处破损。一小时后，基站定锚点上方两公里的缆绳发生了破裂，整个上天梯就像断了线的风筝一样，瞬间就被静止轨道上巨大的平衡锤拖入太空。地面基站上方的支撑结构也被拽得七零八落。在《光环3》的预告片中，整个天梯只剩下了几个光秃秃的用于固定缆绳的圆环。

如果断裂的位置发生在中间位置（25000km），则天梯就会一分为二，上半部分跟随平衡锤进入更高的轨道，下半部分则会犹如一条断裂的丝带飘落。在科幻作家David Gerrold的小说《跳跃行星》（Jumping off the Planet，2000年），以及Kim Stanley Robinson的《赤色火星》（Red Mars，1992年）中均为读者们呈现过这一场面。在《光环2》中，电、天梯解体后的残骸摧毁了整个Voi镇，蒙巴萨岛上的诸多基础设施，如察佛高速公路（Tsavo Highway）也被彻底破坏。实际上，坠入地表的天梯缆绳很难产生如此这般的破坏力：一公里长的碳纳米管的重量才不到一千克，并且拥有一米的宽度和不到0.5毫米的厚度，在空气阻力的作用下，会如纸张般的飘落而下。除非地面基站内部的核反应堆或燃料仓爆炸，否则天梯的解体并不会带来严重的连带破坏。

如果平衡锤被击毁，那么缆绳就会被拽回地面（大气层以外的部分会被烧毁）。这样的悲剧在“光环”系列的故事中发生了两次：位于丰饶星轨道的天梯平衡锤——Tiara空间站被星盟占领，敌方旗舰“激流猛进”（Rapid Conversion）号即将对人类殖民地展开轨道饱和轰炸，人工智能程序Loki控制轨道炮，将Tiara空间站摧毁，整个天梯也在眨眼间坠入大气层。充当哈瓦那“百年纪念”天梯重力锤的Wayward Rest空间站，在地球战役中的毁灭更具悲壮色彩：一名斯巴达Ⅱ型战士在靠近空间站的星盟驱逐舰内引爆了6枚芬里斯核弹，使这艘地球上仅存的天梯也一同灰飞烟灭。

有报道说，2008年，日本已经投入了建造天梯的前期准备工作。在本文截稿的时候，传来了LiftPort集团的工程师用无线能量传输方式，将电梯传送到了900米位置的消息，他们还宣称在20年以内，天梯将彻底脱下科幻的外衣，成为人类征服太空的一道丰碑。

行会2——复兴

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《行会2——复兴》是由德国Runeforge工作室开发的3D模拟经营游戏，本作中玩家将扮演一位中世纪末期的欧洲城邦小民，凭借自身奋斗成家立业，同时跻身议会博取官职爵位，最终将自己的家族发展为地方豪强。作为《行会2》系列的第三款资料片，《复兴》在承接前三部作品框架基础上进一步丰富细节，如增加新地图、一年一回合选项，以及更多分支职业。《行会》系列游戏以真实的社会结构和人际关系模拟而著称，虽然画面品质和人物设定略嫌逊色，但喜爱模拟经营题材的玩家一经深入研究后肯定会爱不释手。

精品 总评 8.2

制作	4Head Studios
发行	JoWooD
类型	模拟/策略
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.4
上手精通 Difficulty	7.4
画面 Graphics	8.2
音效 Sound	8.2
创新 Creativity	8.4
剧情 Story	9.2

人生复兴指南

开始游戏

《行会2——复兴》是一款以中世纪末期欧洲城邦生活为背景的模拟经营游戏，玩家可以选择民生供应者（Patron）、工艺师（Craftsman）、学者（Scholar）、流氓（Rogue）四种不同职业，以无名小辈身份从底层做起，利用自己的职业优势立足社会，同时经历恋爱婚育等人生阶段，以配偶和子孙为基础逐步构筑称霸官场或商场的家族集团，再通过政治、经济或军事手段击败所有敌对家族赢得最终胜利。四种职业象征着不同的谋生模式，每种职业下还包含若干子职业，子职业经原作及前两部资料片《维京霸主》和《威尼斯》的拓展已变得花样百出，如民生供应者可细分为农夫、渔夫、面包师、果园主、伐木工等；工艺师可细分为铁匠、裁缝、木匠、石匠等；学者可细分为炼金师、牧师、挖墓人、银行家等；流氓可细分为扒手、强盗、卖艺人、酒吧老板、雇佣兵等。游戏中主角家族成员最高可升到10级，普通NPC最高只能升到6级。主角完成各种特定事件后均可获得经验值，申购头衔得到的经验值最多，经验值也可用来提升天赋属性。升到2、4、7、10级时主角会各获1点特殊技能点数（Special Abilities），在世家界面的技能栏下可用这些点数激活各种特殊技能。

本作单机模式无固定故事剧情，



市政厅是城镇的政治中心

玩家开始新游戏前需选择地图并自建人物。《复兴》在前三部作品基础上新增5张地图，使单机模式下的地图总数达到19张。在选择地图界面下，玩家可以调整各种游戏规则，例如修改每回合周期。游戏虽然以实时模式进行，但每隔一段时间会有黑屏画面宣告本回合结束，默认状态下4年为一回合，如果嫌时间不够用可改为1年一回合。玩家还可以减少场景饰物或关闭随机事件提高运行流畅度。这款游戏默认胜利条件为消灭所有其他家族的灭绝模式（Extinction），此外还能改为世家模式（Dynasty Mode）、限时模式（Time Limit）和任务模式（Mission）。世家模式没有胜利条件，主角只要有子嗣就能无限延续游戏，直到子孙后代彻底断了香火才会结束；限时模式要求主角在限定回合数内挣到比其他家族更多的胜利点数即可胜出；任务模式分为发财致富、官



右键点击建筑物可以看到详细情报



学者最好以教堂起家

场竞争、铁面判官和犯罪大亨4种，发财致富需要主角挣到指定数量的金币，官场竞争要求主角最终升任君主职位，铁面判官要求主角通过法律程序判处指定数量的被告死刑，犯罪大亨要求主角通过偷抢盗杀等邪恶手段谋取指定数量的不义之财。选定游戏模式后，玩家还要设定出场家族数量和游戏难度，在选择自己的家族徽章后即可进入角色创建界面。在这里玩家将决定主角的姓名、性别、职业、星座、信仰和10大基础天赋属性，星座的作用是



教堂里有时也能制造一些邪恶产品

提供额外天赋属性加成。信仰分为天主教（Catholic）和新教（Protestant）两种，天主教教堂赚钱效率高，新教教堂吸收信徒快，相同教派的NPC更容易接受主角说服，不同教派的NPC则可能对主角有抵触情绪，游戏中主角可随时在异派教堂内更改自己的宗教信仰。

立足社会

开始游戏后，20岁的主角仅有一座小棚屋和一笔启动资金，眼前最迫切的任务是赚钱。立业的选择方向取决于主角的职业，不同职业有不同的专属盈利建筑，点击画面左下角的榔头图标即可看到建筑列表，如民生供应者可建小农庄耕种养家，工艺师可建铸造场打造各种器具，学者可造染房配制药剂或修座教堂传道，流氓可造走私犯巢穴网罗扒手。各职业专属的经营建筑有很多，鉴于启动资金和对主角级别要求的限制，很多大型盈利建筑无法在初期修建，如民生供应者的大农庄、工艺师的矿井都要相当资金，玩家只能耐心等淘到第一桶金后再逐步扩张自己的经济王国。游戏中所有经营建筑都具有相应功能和室内场景，左键单击可看到主画面下方出现功能菜单，双击则将视角切入建筑内部查看实时详情，但主角不能擅闯属于他人的非公共建筑，也无法将视角伸入其内偷窥。



市场可以买卖各种材料和商品

大多数建筑都有生产库存、改良、升级、管理、疏散、出售、摧毁和招聘雇员等功能，打开生产库存界面（Production & Storeroom）可以看到此建筑目前能制造的产品和雇员列表，选取空闲雇员再点选产品图标即可开始自动生产，正在劳动的雇员头



把经营交给电脑自动管理

像下方有目前正在制造的产品图标，注意雇员只在早晨8点至深夜12点之间的工作时间上班。大多数产品的制造需要原材料，缺少的原材料会以暗红色背景显示，右侧的推车或主角家族成员可前往市场采购材料或出售商品。每座经营建筑落成后通常都配有1辆推车，点选推车可设定自动贸易路线（Set up a trading route），按顺序选择目标建筑，需要装载或卸下的货物以及数量，最后点击出发（Send out）并选择不间断（Constantly）可让小车永不停息地奔波于工厂和市场之间自动运送材料和商品。改良（Improve building）是强化建筑物各项功能，例如增加新的产品，增加雇员和库存上限、提高生产效率，增加防火防盗措施等等。升级（Building levels）是将当前建筑升级为更高级建筑，这种重大升级需投入很多金币，同时对角色职业和级别也有要求。管理（Manage building）是将经营建筑的管理权委托给AI，同时玩家可调整生产、贸易、雇员、投资四类自动管理的详细条件，委托AI全权管理虽然能省不少麻烦，但经营效益肯定没有玩家手动操控高。疏散（Evacuate building）是指在遭到火灾或攻击时紧急撤出建筑内所有人员。出售（Sell building）和摧毁（Raze building）是将本建筑出售或摧毁，摧毁很快就能完成，但出售需要一段时间才能找到买主。招聘雇员（Hire random unemployed person）需要选择雇员级别，开始只能选学徒，当主角官爵较高后会出现更多选择。招聘雇员需要支付两项费用，第一项是聘金，一次性结清，第二项是每回合都要支付的工资。每回合结束后玩家会发现自己的钱瞬间少了很多，那就是支付手下雇工薪水的结果。

四大基础职业中，工艺师的“钱途”最光明，初期出木匠铺，在改良界面中激活木栓（Wood Pin）制作配方，在此基础上投产拐杖可保证稳定盈利，等出铸造厂升级为武器锻造厂后更是利润丰厚，每逢国家或公会发出招标公告时，只要按时提供指定数量的产品又能大赚一笔外快。工艺师可造的经营建筑有铸造厂、木匠铺、纺织厂、砖厂、伐木场、矿井。铁匠铺有两条升级路线，或走铁匠铺、金匠铺的民用产品路线，或走武器锻造厂、铠甲锻造厂的军工产品路线；木匠铺可升级为车工工艺房和木制家具厂；纺织厂可升级为裁缝铺和服饰店；砖厂可升级为切石厂和石匠屋；伐木场和矿井可使工艺师获得稳定的木料和矿产供应，因此这两种建筑也耗资不菲。工艺师是纯粹的经济路线职业，他们擅长疯狂赚钱打造金钱帝国，这个职业的弱点是对市场依赖性



不老不死药可以卖个好价钱



流氓出身的主角可以做很多违法勾当

丑陋的现实人生

这款游戏是属于臭豆腐型的作品，虽然闻着臭看着烂，但放到嘴里仔细咀嚼还真有点非同凡响的滋味。

第一眼看上去游戏画面像是15年前的水准，精美细腻无从谈起。人物嘴脸个个奇丑无比，怎么看怎么恶心。系统界面设定不仅过于复杂而且还有很多画蛇添足之笔，比如那个完全没用的对话动作键，根本就不该在单机模式里出现。很多动作按键条在不同场合下会有多种变化，不熟悉这点的玩家会感到非常苦恼。这部资料片中取消了教学模式，如果是第一次接触《行会2》的新手恐怕会格外郁闷。另外发展到后期，城市规模扩大人口增加后游戏速度会明显变卡，硬件不够强悍的电脑极可能发生死机崩溃的情况，安装4.1升级补丁再打开减少游戏场景内容选项可以大幅降低发生这种悲剧的几率。

模拟人生题材的游戏已经很多，但很少有同类作品能像《行会2》这样既有商业经营策略，又有人际政治斗争，还不乏恋爱婚育情趣。开放架构的城市生活与RPG养成要素完美融为一体，这是EA的《模拟人生》和Rockstar的《侠盗猎车手》都未能达到的高度，只可惜制作团队的技术水准严重限制了本作的发展潜力。《模拟人生》充其量不过是一个花样百出的编辑器，装修居所摆设家具占了很大一部分游戏内容，相形之下人际关系的互动过于幼稚，严重缺乏真实的血肉感。《侠盗猎车手》又过于偏激，身为绿林好汉的主角劫车杀人却可以不用承担相应后果，如此追求纯粹快感的宣泄何尝不是一种肤浅？但在《行会2》里，玩家却能感受到最贴近真实的东西，主角不再是脱离社会现实的世外仙人或叛逆愤青，为了自己和家人的未来，他（她）不得不努力奋斗，无论是赚钱谋生还是结婚成家都将经历种种坎坷，后期的竞选政治戏更是点睛之笔，议会里尔虞我诈的政治斗争虽有凸显人性阴暗面之嫌，但其真实性与娱乐性之间的界限却拿捏得非常精准。纵观主角一生，立业、成家、入仕，其间每个环节无一不是现实人生所必经之点，这正是《行会2》的内涵魅力所在，也正是因为这个缘故，年纪较小的玩家未必能体会到此作的全部乐趣。

很大，另外在政治和军事领域的竞争实力偏弱。

民生供应者可不仅仅是耕田放牧的农民，他们能提供其他职业所需的各种基础材料。民生供应者初期的谋生方式有点像工艺师，但他们生产的各种农牧产品利润小周期长，一年到头脸朝黄土背朝天忙得累死累活也赚不了几个钱，民生供应者要想发大财必须找个工艺师作配偶，夫妻协力包工包料稳赚大头，否则终其一生也很难有所发展。民生供应者可造的经营建筑有小农场、烘焙坊、小酒馆、渔夫窝棚、磨坊、果园以及畜栏、田地、草地等耕作场所。小农场可升级为农场和农庄；烘焙坊可升级为面包店和糕饼屋；小酒馆可升级为小客栈和旅店；渔夫窝棚可升级为渔屋和熏制室。

学者其实是神父和炼金师的混合体。经营教堂可无本生产圣水出售，通过传教布道吸引信徒投入自己门下，之后大批捐赠善款滚滚而来，专修口才和洞察的神父在人际关系方面的优势很明显，如果去混官场会比其他职业更轻松。如果走炼金师卖药路线，建造药剂室后有两条发展路线，一是升级为炼金术士店和发明家工坊，生产香水和不老药赚到梦里都笑醒，二是升级为魔法师商店和魔法师公会，专营各种害人的秘药炸雷，这些玩意也不愁销路。学者还能经营医院、墓地、典当行三种建筑，医院自然是救死扶伤的积德买卖，典当行是放贷收息的原始银行，墓地是发死人财的地方，守墓者利用骨头制作各种饰品器具出售。


谁掌握了香水市场谁就能赚到大钱


各种行会不定期发布招标合同

流氓是赚钱最轻松的自由路线职业，初期建一座走犯罪窝，雇佣扒手往人多的地方一派就可以坐收渔利，等级提高后多修几座犯罪窝简直日进斗金，再开几间酒吧让火辣妹子们提供特殊服务，或走私烈酒牟取暴利。如果说工艺师是纯技术流的发展模式，那流氓就是搞歪门邪道的专家，资金完全不是问题，玩家可以把更多精力投入到更刺激的黑暗勾当中，例如派遣鸡鸣狗盗之徒阻挠破坏敌对家族的发展，或培养刺客军团扶持黑帮家族对政府部门的渗透，最终实现黑白两道通吃的宏伟大业。

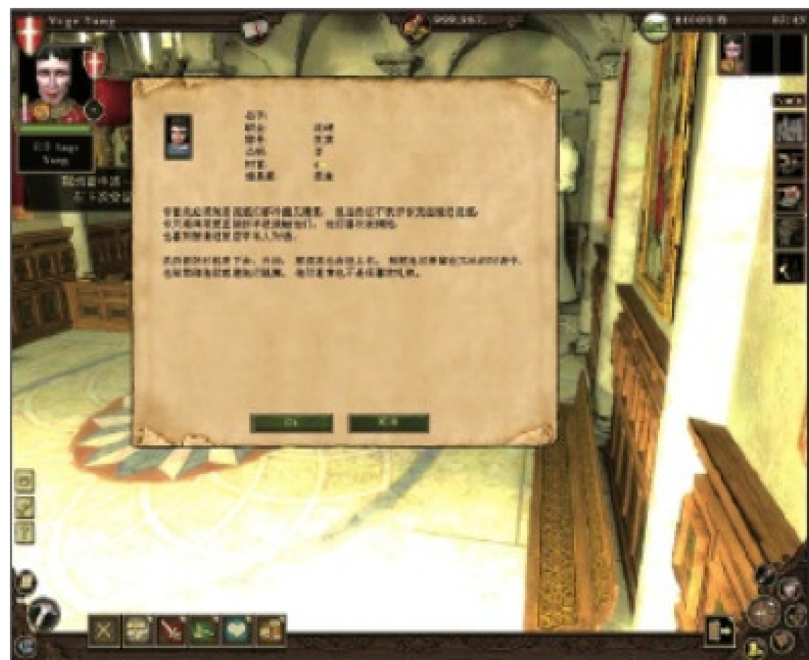

查看伦敦城市场行情

传宗接代

游戏初期玩家除了努力挣钱外，还要抓紧时间求偶成家，完成延续生命传宗接代的自然历程。包括主角在内所有人的生命都是有限的，一旦主人公有什么三长两短，只能靠配偶和子嗣经营家族产业，唯有子子孙孙绵延不绝才有机会获得最终胜利。本作中传宗接代分为两大步骤，第一是求偶结婚，第二是后代培育。开始点击主画面右下角的望远镜按键即可看到对主角有重要作用的各类NPC列表，其中有一栏是理想的婚姻对象，对头像逐个按鼠标


系统会自动为主角推荐最理想的恋爱对象

右键查看参数属性，选好最合适的目标后开始恋爱大作战！选择婚姻对象最关键的因素是职业，夫妻职业互补可带来经济方面的巨大优势，如民生供应者最好找个工艺师，工艺师的最佳配偶同样也是民生供应者。流氓最

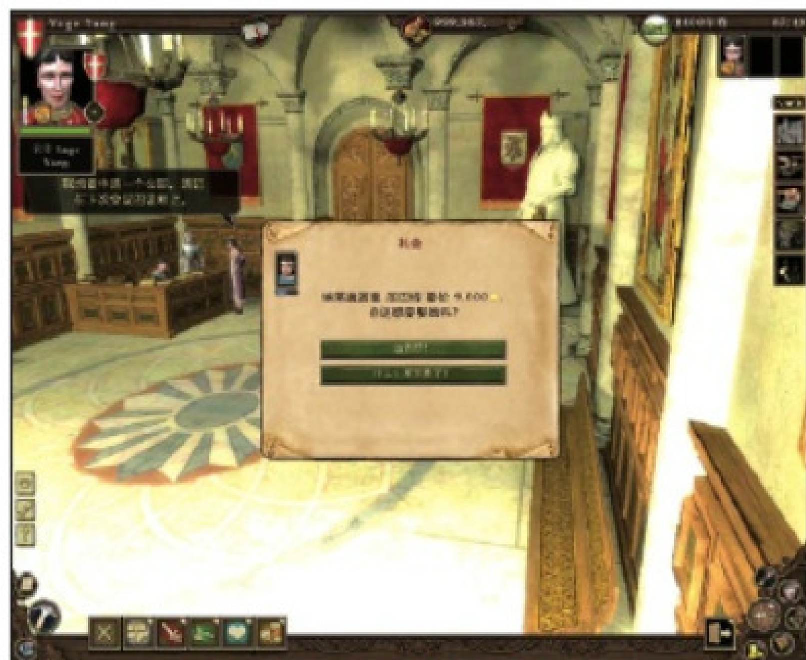

订婚之前一定要看清配偶是否适合自己


在修道院里可申请领养孤儿

好和工艺师结婚，这样可以获得市场上稀缺的高端兵器铠甲，武装械斗时胜算更大。学者是万金油，配其他三种职业都没什么问题，与民生供应者或工艺师结合就走制造业路线，与流氓结婚那才叫一个精彩，两口子一位以神之名义抚慰众生灵魂，另一位则在闹市扫荡路人钱包，黑白配家族势力坐大后进军官场更是如虎添翼。选择配偶时如果看不到对方职业，打开下方求爱动作栏内，点击心形求爱按键，再点对方头像会弹出订婚确认菜单，这时就能清楚看到对方职业。

确定对象后一定要先与其订婚（Court），然后再展开追求，否则有时会出现煮熟鸭子飞掉的“杯具”场面。达成订婚关系的异性头像下方会出现一个额外的好感度槽，主角要不断施展各种追求手段讨好对方，直至将好感度槽加满才能正式向其求婚。追求手段有恭维、拥抱、迷惑、轻吻、送礼等五种，前四种不花钱，但都有冷却周期，送礼需先在市场购买礼物才能赠送，最后还有个裂开的心形按键是分手，结婚后这个按键会变成带戒指的离婚图标。不同职业和性格的NPC对各种追求手段的反应不一样，追求配偶的过程中最让人头疼的是对方会到处乱跑，对这个问题确立订婚关系后点选求爱动作栏内的“跟随我”按键，这样对方会一直跟着主角，施展追求手段提升好感度后要迅速再点“跟随我”按键。等好感度槽积满，求爱动作栏内会出现求婚按键，点击后出现结婚菜单，内有就地举行简式结婚、去教堂花钱大操大办、暂不考虑结婚等选项。顺利结婚后夫妻携手回家，点击共度良宵按键并耐心等候，如果妻子怀孕头像下会出现奶嘴标志，怀孕期间妻子只能在家静养。当孩子诞生后可为其取名，如果玩家视角不在家中就要注意左侧竖列的信息提示图标，反复闪烁的那种就是要求尽快做出回应的紧急信息，包括为孩子取名，申报头衔等等。结婚意味着增添另一位玩家可操控的游戏主角，主画面右上角有三位掌事主角的头像框，开始可由夫妻两人以及后来长大成人的一名孩子出任，当老一代人逝世后可选择子孙中根骨俱佳者接任。掌事主角的真正意义是使玩家获得更多职业优势，例如以工艺师作为开局主角，必须找个民生供应者结婚后才能修建农庄、烘焙坊等专属于民生供应者的建筑。如果对现有配偶的职业不满意，主角可选择离婚另寻佳偶，或是等配偶逝世后重新结婚。财力雄厚的富翁重新寻偶


主角夫妻家族谱系树图


强娶强嫁需要支付大笔聘金

简单得多，看准了对方属性，直接点击求爱动作栏内那个带双剑标志的强迫结婚按键，送对方家一大笔钱即可瞬间娶得美人（男）归，因此老夫少妻或老妻少夫的现象时有发生，不过年龄太大死亡几率会比年轻人高得多。

孩子是家族未来的希望，为防备敌对家族暗杀和瘟疫疾病等天灾人祸，在经济条件允许的情况下子嗣肯定是越多越好。除了夫妇自行生育外，主角还可到修道院花钱领养孤


在修道院里可以买到订婚戒指


有钱了可以扩建各种豪华设施

儿，无论是亲生还是领养，每对主角夫妇最多只能有4个孩子。要让孩子长大成为合格的家族接班人必须注重早期教育，孩子到4岁时就可以进学徒学校提升天赋属性；8岁可以出任实习学徒，从事职业只能是父母职业之一，男孩随父，女孩随母；12岁时可以进学院学习，这时的学习不仅可以提升天赋，还能获得学位证书和声望。所有教育都是收费的，不同学校意味着不同的声望加成，如果家族声望高学费会有折扣，总的来说孩子的前途基本取决于父母的财力。等孩子16岁时就算正式成人，玩家可打开家族树菜单将其添加为掌事主角之一。如果表现不佳，玩家也可以将其从掌事主角的位置上逐下，另选能者担任，注意被赶下位的家族成员将无法再度出任掌事主角。造新建筑时，右上角三位掌事主角谁的头像处于被选

取激活状态，谁就是这座新建筑的主人。如果要把某座建筑的所有权转让给指定家族成员，选取该成员走入建筑内，主画面下方动作栏内会出现分派转让按键。每座建筑最多只能有一名主人。

官场斗争

随着钱袋的日益丰满，接下来主角该在政界谋取立足之地，首先要做的是到市政厅里花钱向书记官申购爵位头衔。《复兴》中共有12级头衔，初始默认级别为平民（Commoner），自由民（Yeoman）要价500金，次等公民（Citizen without full civil rights）要价2500金，公民（Citizen）要价10000金，自由公民（Free Citizen）要价25000金，贵族（Patrician）要价10万金，骑士（Nobleman）要价25万金，男爵（Baron）要价50万金，独立男爵（Allodial Baron）要价100万金，伯爵（Count）要价500万金，侯爵（Marquis）要价1000万金，亲王（Prince）要价2000万金。以上头衔只能逐级循序申购，申购完毕后要等待一段时间才能获得批准。更高的头衔不仅能带来更多经验值，也能使主角获得更多特权和特殊动作，例如可以拥有更多数量的经营建筑，政治会议时更容易获得支持，相亲求婚时也能派人代表自己出席。头衔升到贵族后动作栏中会出现侮辱按键，利用这


会议主宰应该是最有价值的特殊技能


市政厅的选举大会是政治斗争的核心

个功能可挑衅对手接受决斗，从而合理合法地干掉对方。

头衔是纯粹的金钱交易，有钱就能买到，如果主角还想争取更多特权，那就必须进入官场发展。只有当涉足议会的政治斗争后，玩家才会发现此游戏的精彩之处刚刚开始。当头衔升到次等公民后，在市政厅里动作栏会多一项“申请公职”，


家养的恶棍当街行凶杀人


证据簿上罗列了许多市民的罪证

点击后会看到目前本地议会的官职列表，在点击官员头像可以申请竞选此人职位，如果主角无官职只能从最底层职位开始竞选。官员头像下方的蓝槽表示此官员与主角家族的关系，右侧的小头像代表申请竞选此职位的候选者，每个职位最多只允许4名候选者申请竞选，注意其中包含在职者本人。申请结束后，书记官会告诉主角耐心等待竞选大会召开。打开主画面右下角的日记按键，在记事簿栏内可看到距离主角申请职位的竞选大会召开还剩多少时间。时间到了会有系统提示通知，收到通知后主角必须尽快赶到市政厅集会大厅出席会议，否则视为自动放弃竞选。议会官职的数量与本地城镇规模有关，城镇有村、镇、市、自由城市、帝都5种级别，城镇级别由居民人口决定，各种经营建筑越多，商业贸易必然越繁华，从而促进人口增长。最小的村级议会只有村长、警卫、调停者3个职位，而最大的帝都议会拥有12个职位，所有官员都有固定薪水，但这点收入与官职所带来的特权相比简

直微不足道，例如初期竞选为村长后可随意侵占公款，还不用担心被人控告，因为村长有免诉权。警卫可调开城市守卫，然后派家奴刺客在光天化日下行凶杀人。行会代表可对敌对家族商业建筑展开反复停业检验，阻挠和打击对方经济发展。队长、上校、元帅等手握兵权能随意抓人，刑狱系统官员可以把人关起来拷打录黑口供，审问官和主教则利用宗教审判的名义肆意迫害对手，这真是一个无法无天的黑暗中世纪！但对官场内的竞争者们来说，这却是个为所欲为的自由世界，在这个弱肉强食的丛林世界里，利用职权谋私利或为家族效力本来就是天经地义的事，任何心慈手软的人最后只能落个家破人亡的下场。

官场政治斗争的核心是竞选大会，如果对某个职位志在必得，玩家可贿赂拥有投票权的相关官员，或设法使其他竞选者不能准时出席竞选大会。为达到这个目的，游戏中有大量


司法官员进入市政厅后可选择法律严峻程度


派出恶棍家仆随从跟踪政治对头

贴近真实的黑白手段可供玩家选择。如家族中有其他主角当官可利用驱逐特权将竞选对手暂时赶出城区，或逮捕关押，或抓进大牢拷打，走黑道路线的可派扒手绑架竞选对手，或派美女俊男诱拐对方耽误竞选大会，或待其出城经过荒郊野外时伏击将其杀成重伤。黑白两道都不擅长的可以去流氓的旅人营地购买催眠摆锤、睡美人纺锤、巫毒娃娃等邪派道具让竞选


绑架可以阻止对手出席竞选大会


查看伦敦城的大当家信息

对手陷入昏迷或疾病状态。不过要记住，主角的NPC对头们同样也精通这类龌龊勾当。总的来说家族中最好有一名流氓管事主角，只有这样才能培养属于自己的武装力量，平时可防小偷强盗，政治斗争失败时也能借助军事手段反败为胜。当主角原先居住的小棚屋升级为大瓦房后，就可以考虑招募恶棍家仆。恶棍家仆担当着私宅卫士的职责，他们和犯罪窝扒手最大的区别在于能够杀人夺命，扒手们围攻某个家族敌人时最多将对方砍成空血倒地昏厥，此时如果要彻底杀死目标只能由主角或恶棍补上最后一刀。主角亲手杀人会严重影响今后的仕途生涯，杀人犯的罪名让恶棍去背最合适，即便在现场被城市守卫发现遭到围攻也不过损失一条忠心走狗而已。如果议会里的警卫、队长、上校或元帅是自己人就更方便了，直接把附近的城市守卫调到远处去巡逻，这边腾出地方来让扒手和恶棍们肆无忌惮地当街杀人。恶棍家仆是家族的核心武装力量，平时应尽全力笼络提高其忠诚度，尽早为他们购买斧子铠甲等高级装备提升战斗力。战斗能力较弱的主角出行时可指派恶棍跟随护送，遇到危险情况他们会自动投入战斗。

在官场上混久了肯定会有不少仇家，没必要对每个敌人都斩尽杀绝，对那些社会地位不高的敌对分子可巧妙利用政府法律收拾他们。比如派恶棍家仆跟踪仇敌，时间长了一定能发现对方违法乱纪的证据，比如当街随地吐痰、打架斗殴、入室盗窃等劣迹，一经发现后日记本的证据簿栏内会列出相应罪证条目，这时就可以去威胁敲诈对方，或到市政厅去控告对方。如果恰逢法律严打期间，本家族又有人在司法系统任职，对方轻则身陷牢狱，重则小命不保。当然，这些招数只适合对付身无官职的平民，有免诉权的官员不会成为被告，唯有君主可以撤销官员的免诉权。对于有官职的仇敌同样可以利用司法特权惩治他们，比如敌对家族的主教屡屡以宗教审判为幌子刁难己方，家里有人出任上校的可以指挥城市守卫将其逮捕，有当典狱长的也能把主教大人拖到监狱里一番痛揍，想要什么样的口供都能从主教大人嘴里撬出来。有道是没有永远的敌人，只有永恒的利益，官场斗争也好，家族冲突也好，其背后的本质都是利益争夺。为了更长远的利益，原本誓不两立的敌对家族也可通过执事或领事调解握手言和。最后要说下君主这个特殊职位，实际上本作中根本无法通过选举升任君主，只能等待现任君主死亡后，由元首、红衣主教或最高统帅之一接任。如果现任君主或女王的寿命太长，玩家不妨想点办法加速一下死神的造访，经历了大半辈子残酷的政治斗争后，相信应该没有任何东西能阻挡阁下对皇位的野心。


手握污点证书拿人把柄


大城市的官场结构更为复杂

各种资料汇总

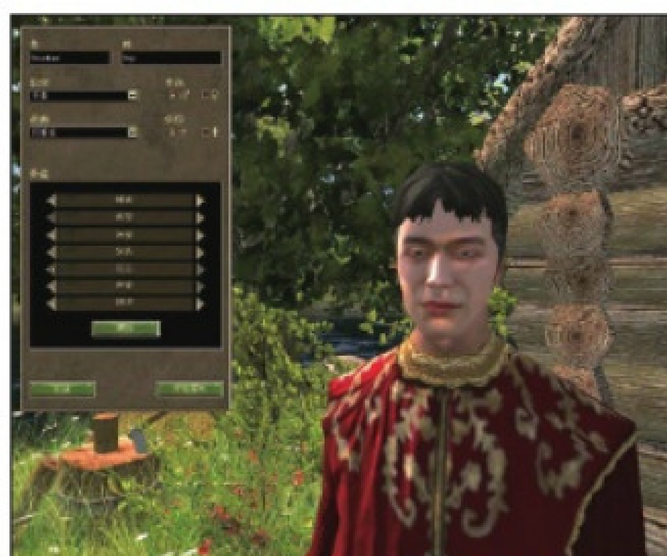
天赋（Talent）

体格（Constitution）：决定生命值和物品栏空格
敏捷（Dexterity）：决定移动速度、格斗闪避率、扒窃、入室盗窃以及决斗中闪避的成功率
魅力（Charisma）：决定他人对主角的好感度，以及拥抱、接吻、求婚的成功率
武术（Martial art）：决定战斗或决斗中对敌造成的伤害
手艺（Handicrafts）：决定制造各种产品的速度
潜行（Stealth）：决定违法活动被发现的几率
口才（Rhetoric）：决定求婚、侮辱、决斗侮辱、威胁、会议、审判、贿赂的成功率
洞察（Empathy）：决定主角能否识破政治斗争、审判、潜行、决斗、贿赂中的花招
讲价（Bargaining）：决定购买商品时能否享受折扣优惠
神学（Arcane knowledge）：决定法器的持续作用时间和冷却期

星座（Zodiac Sign）

摩羯座（Capricorn）：12月22日～1月19日， 工艺+1
水瓶座（Aquarius）：1月20日～2月18日， 讲价+1
双鱼座（Pisces）：2月19日～3月20日， 感知+1
白羊座（Aries）：3月21日～4月19日， 耐力+1
金牛座（Taurus）：4月20日～5月20日， 口才+1
双子座（Gemini）：5月21日～6月21日， 敏捷+1
巨蟹座（Cancer）：6月22日～7月22日， 感知+1
狮子座（Leo）：7月23日～8月22日， 武术+1
处女座（Virgo）：8月23日～9月22日， 神学+1
天秤座（Libra）：9月23日～10月23日， 魅力+1
天蝎座（Scorpio）：10月24日～11月21日，潜行+1
射手座（Sagittarius）：11月22日～12月21日，神学+1


自定义角色属性调整界面


自定义角色外貌调整界面

特殊技能（Special Abilities）

第2级

空间利用（Pack mule）：个人物品栏增加一格
铁甲兵（Ironsides）：防御力有显著提升
施肥专家（Master of manure）：作为民生供应者农田收获量+10%
激励家（Motivation artist）：鞭策手下工人的效果提升2倍
博学（Educated）：每升1级获得的经验值会增加额外5%
良师（Mentor）：每升1级手下工人经验值增速会提高10%，最高可达30%
鬼祟战士（Sneaky fighter）：每升1级重击几率提高10%，重击可造成额外50%伤害
沉眠（Deep sleep）：受伤后通过睡觉恢复的速度明显上升

第4级

模范父母（Model parent）：所有子女在12岁时会得到额外250点经验值
情圣（Kama Sultra master）：提高追求异性和生育后代的成功率
领导者（Leader）：鞭策工人时不会因此降低声望
会议主宰（Local club president）：每升1级可让其他会议参加者让步程度增加5%
传道者（Great preacher）：教堂传道的吸引力增加25%
最佳住宅（Best house in town）：主角经营的旅店对客人吸引力增加25%
神器知识（Artefact knowledge）：提升神器的效果和持续时间，降低冷却周期
天生神力（Constitutional miracle）：每升1级多增加1点体格天赋
榨取者（Exploiter）：每升1级可降低手下手工艺工人的薪水7%
超级销售员（Super seller）：讨价还价的天赋能力增加2点
头发迅速生长（Strong hair growth）：入狱后有50%几率获得午夜提前释放
安全过虑者（Security fanatic）：名下所有建筑物对盗窃的防护效果增加15%

第7级

天主教调解人（Peacemaker Cath.）：天主教教堂内杜绝所有偷抢杀掠行径
新教调解人（Peacemaker Prot.）：新教教堂杜绝所有偷抢杀掠行径


市场是每座城镇的活动中心

奸商（Wily trader）：派货车到市场出售商品时刻获得额外5%利润
悄悄行动（Pussyfoot）：主角和麾下所有盗贼的潜行天赋增加1点
纯真脸孔（Face of Innocence）：手下的犯罪行为被公众遗忘的速度加快三分之一
防卫手（Block warden）：自家建筑物被攻击时受到的伤害减少30%
神速窃盗（Lightning burglary）：手下盗贼们行窃作案的时间减少25%

第10级

邋遢（Beggar's guise）：不会被扒窃、绑架和殴打，但魅力下降1点
多利安·格雷（Dorian Grayish）：向魔鬼出卖灵魂，寿命增加20年，但魅力只剩1点
奇迹（Miracle）：遭到雷击后有4项随机决定的天赋属性永久提升1点
光环（Halo）：生就一副无辜者的嘴脸，即使铁证如山也不会被判有罪

各级城市公职列表

一、村议会

村长（Village Mayor）
竞选条件：公民头衔
投票官员：警卫、调停者
职位特权：免诉权、侵占公款、设定营业税
警卫（Bailiff）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：村长、调停者
职位特权：指挥城市守卫
调停者（Mediator）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：村长、警卫
职位特权：免诉权、设定法律严格度

二、镇议会

市长（Mayor）
竞选条件：公民头衔
投票官员：队长、城镇长官、拷问者、行会代表
职位特权：免诉权、侵占公款、设定营业税、驱逐、获得帝都特权
队长（Captain）
竞选条件：公民头衔
投票官员：市长、城镇长官
职位特权：逮捕、指挥城市守卫
城镇长官（Village Reeve）
竞选条件：公民头衔
投票官员：市长、队长
职位特权：免诉权、设定法律严格度
拷问者（Head Torturer）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：市长、队长、城镇长官
职位特权：拷问、指挥地牢守卫
行会代表（Guild Representative）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：市长、队长、城镇长官
职位特权：检验、指挥营业督察员

三、市议会

市长（City Mayor）
竞选条件：公民头衔
投票官员：上校、法官、审问官、执事、监狱管理者、行会大师
职位特权：免诉权、侵占公款、设定营业税、驱逐、获得帝都特权
上校（Colonel）
竞选条件：公民头衔
投票官员：市长、法官、审问官、执事
职位特权：逮捕、指挥城市守卫
法官（Magistrate）
竞选条件：公民头衔
投票官员：市长、上校、审问官、执事
职位特权：免诉权、设定法律严格度、崇敬
审问官（Inquisitor）
竞选条件：公民头衔
投票官员：市长、上校、法官
职位特权：宗教审判所的审判、指挥市内调查员
执事（Seneschal）
竞选条件：公民头衔


修造各种经营建筑准备养家糊口

投票官员：市长、上校、法官
职位特权：巴结、讲和
监狱管理者（Jailer）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：市长、审问官、执事
职位特权：拷问、吓唬、指挥地牢守卫
行会大师（Guild Master）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：市长、审问官、执事
职位特权：检验、行政税费、指挥营业督察员


最小的村级议会

四、自由城市议会

元首（Sovereign）
竞选条件：公民头衔
投票官员：元帅、大法官、主教、领事、典狱长、行会大师、刽子手、租借地管理人
职位特权：免诉权、侵占公款、设定营业税、驱逐、拆除建筑、获得帝都特权
元帅（Marshal）
竞选条件：公民头衔
投票官员：元首、大法官、主教、领事
职位特权：免诉权、逮捕、指挥城市守卫
大法官（Chief Magistrate）
竞选条件：公民头衔
投票官员：元首、元帅、主教、领事
职位特权：免诉权、设定法律严格度、崇敬


镇级议会稍微大了些

主教（Bishop）
竞选条件：公民头衔
投票官员：元首、元帅、大法官
职位特权：宗教审判所的审判、设定什一税、赦免罪行、指挥市内调查员
领事（Consul）
竞选条件：公民头衔
投票官员：元首、元帅、大法官
职位特权：巴结、讲和、造谣
典狱长（Dungeon Master）
竞选条件：公民头衔
投票官员：元首、主教、领事
职位特权：拷问、吓唬、粉碎意志、指挥地牢守卫
行会大师（Master of the Guild）
竞选条件：公民头衔
投票官员：元首、主教、领事
职位特权：检验、行政税费、禁止销售、指挥营业督察员
刽子手（Executioner）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：元首、典狱长、行会大师
职位特权：眼神恐吓
租借地管理人（Lease Master）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：元首、典狱长、行会大师
职位特权：新屋增税

五、帝都议会

君主（Emperor）
竞选条件：贵族头衔
投票官员：红衣主教、最高统帅、元首
职位特权：免诉权、召集皇家侍卫、霸占、激昂演讲、撤销免诉权


帝都议会的顶端是世袭君主

红衣主教（Cardinal）
竞选条件：贵族头衔
投票官员：君主、元首、主教
职位特权：免诉权、指挥审判官、带领十字军、天赋神迹
最高统帅（Supreme Commander）
竞选条件：贵族头衔
投票官员：君主、元首、元帅
职位特权：免诉权、暴怒、训练战士、货物充公、改进指挥系统
元首（Sovereign）
竞选条件：公民头衔
投票官员：君主、元帅、大法官、主教、领事、典狱长、行会大师、刽子手、租借地管理人
职位特权：免诉权、侵占公款、设定营业税、驱逐、拆除建筑、获得帝都特权
元帅（Marshal）
竞选条件：公民头衔
投票官员：君主、元首、红衣主教、最高统帅
职位特权：免诉权、逮捕、指挥城市守卫
大法官（Chief Magistrate）
竞选条件：公民头衔
投票官员：君主、元首、红衣主教、最高统帅
职位特权：免诉权、设定法律严格度、崇敬
主教（Bishop）
竞选条件：公民头衔
投票官员：国王、红衣主教、元帅、大法官
职位特权：宗教审判所的审判、设定什一税、赦免罪行、指挥市内调查员
领事（Consul）
竞选条件：公民头衔
投票官员：君主、元帅、大法官
职位特权：巴结、讲和、造谣
典狱长（Dungeon Master）
竞选条件：公民头衔
投票官员：君主、主教、领事
职位特权：拷问、吓唬、粉碎意志、指挥地牢守卫
行会大师（Master of the Guild）
竞选条件：公民头衔
投票官员：君主、主教、领事
职位特权：检验、行政税费、禁止销售、指挥营业督察员
刽子手（Executioner）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：君主、典狱长、行会大师
职位特权：眼神恐吓
租借地管理人（Lease Master）
竞选条件：次等公民头衔
投票官员：君主、典狱长、行会大师
职位特权：新屋增税

《行会2》游戏故事
傻蛋斯基的理想人生

注：以下情节纯属虚构，如有雷同，概不负责。

伦敦，是座奇妙的大城市，码头那边的鱼腥烂臭和城外飘来的燕麦清香混合后总给人一种难以言状的感觉，我就在这种香臭混杂的空气中长大。我的名字叫傻蛋斯基，生下来就是孤儿，傻蛋斯基这个名字是我的养父和启蒙老师——伟大慈爱的曼因神父给起的。


教堂中布道传教的神父

当曼因神父第一次见到我的时候，我正在城门区的闹市那里耍把戏，那时我的身份还是个乞丐。每天正午时分，一帮无聊的闲汉和水手经常会在我面前放一个5便士的硬币和一个20便士的硬币，然后他们全都闭上嘴，带着一种看猴戏的表情默默注视着我。而我总是毫不犹豫地拾起那个5便士的硬币，然后傻笑着给大家鞠个躬，每一次人群都会发出一阵惊呼："这小子果然是个傻瓜！每次他都选5便士，从来没拿过20便士！上帝啊，伦敦城里还能找到比他更蠢的傻蛋吗？"然后，在一片笑声和叹息声中，这帮猥亵的家伙心满意足散去。我知道自己是他们茶余饭后的谈资，作为报酬他们差不多每天都付给我5便士，这个交易其实非常公平。但是，曼因神父轻而易举看穿了我的把戏，等那帮观众散场后，他慢慢走到我跟前。"傻蛋？多么有意思的孩子啊，你想不想做一个伟大的学者？"我瞄了一眼他整洁干净的法袍，还有腰间鼓鼓的小钱袋，然后迅速点了点头。其实每个人都有机会改变自己的一生，但这种机会并不是每天都有。在那个鱼腥麦香混杂的炎热中午，我立志成为一名精通药剂学和宗教法典的学者。

我20岁那年，曼因神父病逝，他留下的遗产只有一座仅供栖身的茅草棚屋和一小笔金币。弥留之际的养父叮嘱我："我的孩子，在这


逐步成长的主角



十年里，我已经教给你很多东西。感谢上帝，最宝贵的财富都在你脑袋里，而不是锁在钱柜里。永远要记住，这个世界是公平的，用自己的双手去拿你想要的东西吧。”我含泪埋葬了养父，然后用那笔遗产在城门外建了一座小教堂，罗马教廷派来的特使大人恩准了我的神父资格，此时伦敦城内的新教势力已经完全盖过天主教，教廷希望我能协助指引更多迷途的新教信徒改投到天主翼下。可我只是个小神



房屋遭到凶徒纵火

父，对这些国王都管不了的宗教斗争能有什么办法，对我来说每天最重要的事莫过于步行到城外的圣泉取水，然后返回教堂制成圣水卖给信徒们，如果不这么做，我甚至没有足够的钱买面包。也许因为我的小教堂紧挨着城门，也许因为我不像其他神父那样咄咄逼人，我的小教堂渐渐人气旺盛起来，最后我不得不聘请一名神职人员帮我做圣水，有时还做点圣餐招待往来的信徒。我偶尔也为来小教堂的信徒们做弥撒，认识我的人越来越多，傻蛋斯基的名字逐渐在伦敦城里广为流传。但每到夜深人静时，我经常捏着干瘪钱袋仰望锈蚀的教堂屋顶叹气，究竟要什么时候才能攒到6000金币把这里变成圆顶大教堂？

我的助手，也就是我聘请的那位帮工保罗给了我一个建议：“蛋哥，我们为什么不开间药剂房？现在市面上薰衣草和黑莓都特好卖，以后做大了还可以做香水，议会里的那帮贵族老爷们都喜欢这东西，伦敦城里卖香水的都发了大财。”很久以前曼因神父曾告诉我，薰衣草和黑莓几乎没有制作成本，只需要人手、场地和时间就能源源不断地生产。舍不得孩子套不住狼的道理我还是懂的，如今不都讲究一个多元化经营吗？掂了下钱袋里仅有的1600金币，我一狠心咬牙跺脚道：“药剂房？我看行！”药剂房可不是光搭个屋架子就行的买卖，安装油压器和洒水器、招聘药剂工人、完善防火防盗设施、制订生产计划等一系列事情让我和保罗累个半死，几乎每件事都要花钱，如果没有小教堂的圣水生意垫底，我们恐怕连吃饭的钱都没了。事实证明这点风险是值得的，三个月后药剂房的投资全部赚回，按这种速度继续下去，估计到年底就能把小教堂变成圆顶大教堂。保罗在小教堂替我主持日常弥撒，我则躲在药剂房里不分昼夜地做薰衣草和黑莓，拉小推车的雇工像疯子一样奔波于市场和药剂房之间，越来越多的金币流进我的腰包，那种感觉真的很好。

当我的赚钱大业开始走上正轨时，丘比特的爱之箭也瞄准了我。有一天，小教堂的信徒里多了一位年轻的女孩，她有一头乌黑的长发，在洁白的纱裙和裘皮软帽衬托下简直就是一位降临凡尘的仙女。

“高贵的小姐，您一定是上帝派来的天使，您的出现让这座教堂不再需要油灯。”我不由自主走上前去，张口说出了自己这辈子最动听的恭维话。

她笑起来的娇羞模样让我整个人从头顶到脚底筋骨酥软：“谢谢，你真是一位有教养的绅士。”

“我叫傻蛋斯基，在那边的药剂房工作。”我咧嘴傻笑着，涎水都要流出来了。保罗从背后贴近我低语道：“蛋哥，您可是神职人员，主教大人会对这种不恰当的行径非常恼火。”

我撇撇嘴角甩给他一句话，顺带一脚把他踢远些：“以后这个教堂你来管吧，我还俗了。”

“我叫安娜，呵呵，那位神父是你的朋友吗？”我的美女指着悻悻走开的保罗。

我挺起胸膛：“我这个朋友，唉，说来话长，别看他是这座教堂的主事，却经常有一些下流的念头，他刚才还在向我打听您的隐私，我让他走远点，不要让他那



对孩子的教育投资可不便宜



副猥亵的嘴脸搅乱了您这样美丽女士的心情。”我一边说着，一边顺手挽起安娜白皙的胳膊：“来，让我为您介绍一下这座教堂的伟大历史吧...”

安娜是个开朗健谈的女孩，她是大贵族泰勒家族最小的女儿，整个夏天田野里果林中回荡着我们的欢声笑语，那段日子是我一生中最快乐的时刻。我一厢情愿地认为我们相处得很不错，然而直到向她求婚时，我才发现自己是多么幼稚。

“我不能和你结婚。”安娜脸上动人的微笑一如既往，我却瞬间凝固在原地动弹不得，刚摸出的一枚黄铜婚戒落在草丛中。

“为什么？”

“我已经和考利昂家族的次子订婚，这是家族的安排。再说，我们现在这样很好啊，我希望我们的感情可以永远这样保持下去，甚至到我结婚以后也不变。”安娜说的每个字都像扎进我心脏的钢针，被这道晴空霹雳雷得里焦外嫩的我都不知道自己怎么走回教堂的，半道上保罗那张猥亵的笑脸迎过来：“蛋哥，其实我早想告诉你，那位美人儿已经名花有主，



在地下酒吧可以玩拼酒掷骰子

可你最近老躲着我。说句掏心窝子的话，漂亮这玩意不能当饭吃，对不对？再说你们也根本不是一路人。”

我瞪着他怒吼：“那你说，谁和我才是一路人？”我已经21岁了，在伦敦城里这个年纪的人有很多已是几个孩子的父亲。古人云，不孝有三，无后为大，我这样一个孤儿比普通人更期盼家庭的温暖。但是，我命中注定的伴侣到底在哪里呢？

我还没来得及找到这个问题的答案就被一群全副武装的士兵抓进了大牢，两个头戴黑罩的拷问者用烙铁和皮鞭把我折磨得死去活来，每当我询问自己到底犯了什么罪，得到的回答总是更加残忍的酷刑。不知过了多久，我从昏迷中睁开双眼看到面前站着一位年轻贵族，他穿着带绣金蕾丝花边的华丽外套，戴着白色假发，脸上还扑了粉，一看就是伦敦城里正经八百的贵族爷们儿。

“傻蛋斯基？我叫麦克·考里昂，考里昂家族的次子。”

“哦，是因为安娜？”我似乎明白了这场飞来横祸的原因，在我的记忆中，伦敦城典狱长应该是考里昂家族的人。

麦克·考里昂俯视着我的眼神里充满了不屑：“你果然是一个不可救药的下等贱民。听着，蠢货，我来这里不是为了和你争风吃醋，我代表考里昂家族带一句话给你。”

我困惑不解地看着他，这位娘娘腔的考里昂少爷低下身子一字一句说道：“关掉药剂房，滚回去继续卖你那些发臭的圣水，不然下一次考里昂家族就不会这么客气了。”

当我一瘸一拐走出监狱时，药剂房所在的位置只剩下一片大火过后的焦黑废墟，满脸尘土的保罗坐在路边号啕大哭，他的双手不住抓挠那本来就没剩几根头发的秃顶：“几个恶棍丢的燃烧弹，上帝惩罚这些强盗吧！我们的药剂房啊！呜呜！”

“这条街上有考里昂家族开的药剂房吗？”我吃力地问。

保罗点头：“这些天杀的下流胚！他们在街拐角那边有两座药剂房和一座发明家工坊，我们的薰衣草和黑莓销量远远超过了他们的总和。”

我终于恍然大悟，药剂房红火的生意才是真正的祸根，我断了他们的财路，考里昂家族要想踩死一只像我这样的蝼蚁实在是太简单了。

“不要紧，保罗，我们还可以重新开始，不过游戏的规则该变一下了。”我朝地上狠狠啐了一口带血的唾沫，保罗收住哭声，惊讶地望着我这个奄奄一息但却斗志昂扬的还俗神父。

我没打算再开一间药剂房，也不再回小教堂去主持弥撒，在相当长一段时间里，我白天在市政厅闲逛，晚上则回家研读曼因神父留下的魔法秘典，我不是立志要当一位像哈利波特那样的魔法师，书里记载的几种神秘爆炸物的配方让我嗅到了金钱的味道，作为一个在伦敦市井里混大的孤儿，我很清楚臭弹、燃烧弹的黑市价格一直在不断攀升，这类违禁品从来



身为市长可利用职权贪污公款

都是供不应求的紧俏商品，如果能规模生产的话利润绝对远胜药剂房。作为伦敦城的行政核心，市政厅是个让人长见识的好地方，我花500金币从书记官那里买了个自由民头衔，他告诉我，如果能再交1500个金币，我就能成为有资格申请公职的次等公民。我被这个念头打动了，但我没那么多钱，保罗打理的小教堂比以前人气还旺，可仍然无法迅速凑齐1500金币。怎么样才能搞到这笔钱呢？我发现自己又回到



翻阅日记查看最近发生的事件

了起点，谁也没有想到，最后完美解决这个问题的人是我新聘请的保镖马丁。五大三粗的马丁自称是从北方来的矿工，但无论谁看到他那身发达肌肉和满脸凶相都不会相信这种说法，这样的人在伦敦城里并不少，通常大家都叫他们恶棍，也就是朝我的药剂房丢燃烧弹的那类家伙。

“爱丁堡贸易站那边有人在低价出售匕首，如果能运回伦敦来至少可以赚翻倍。”公告员是全城消息最灵通的人，但他这次发布的消息却让市场区的商人们纷纷摇头。

“从爱丁堡那边过来？走这条路的货车平均每趟要被抢十五次，上次我派去护送货车的卫兵也被强盗全宰了，没有任何一个商会或家族的货车能幸免。如果性命都保不住，赚得再多有什么用？”一个大腹便便的商人冷笑一声快步走开。

我和保罗现在又攒了800金币，如果能赚个翻倍的话，那我就可以申请次等公民的头衔了，只是那些拦路的强盗恐怕比考里昂家族更危险，但无论怎么说，这的确是一个机会。我站在市政厅门口有些犹豫不决，马丁立刻注意到我的表情，虽然他平时很少开口说话，但刚才公告员和那个商人的话他全都听见了。

“老板，我有个办法。”马丁小声道。

我回过头，一动不动地看着他，马丁眯着眼睛，继续用只有我能听见的声音说：“从爱丁堡到这边路上的那些好汉都有自己的规矩，四海之内皆兄弟，他们不会对自己人动手。幸运的是，以前我也曾经是他们中的一员。”

“所以？”

“我愿意跑一趟爱丁堡，不带车，就我一个人。匕首这东西小，随身揣个十来把也没问题。关键的问题是，您是否愿意相信我？”马丁审视着我的眼神，那一刻他一点不像个替人卖命出力的保镖。每个人都有机会改变自己的一生，但这种机会并不是每天都有，我微笑着把装满金币的小钱袋丢给了马丁：“能不能现在就出发？”

“没问题，蛋哥。”

一个星期之后，市政厅书记官收下一袋沉甸甸的金币后把一份次等公民的头衔证书交给我，看到我又递上一份行会大师的公职申请书，书记官扬起了半边眉毛：“嗯，这么有上进心的年轻人？但是，你知道自己该怎么做吗？”

“我不知道，但是，尊敬的大人，您肯定知道。”我陪笑着把几枚金币塞进他掌心。

书记官满意地点点头：“小伙子，欢迎你进入政界。”

回到小教堂外，发现这里人声鼎沸，几个巡城士兵气势汹汹地堵在门外。“这是怎么回事？”我问拦在门口的保罗，他身后也站满了愤怒的信徒，都指着士兵们叫骂。

“蛋哥，他们说有个贼逃进了小教堂，一定要进去搜查。”



出资百万购买爵位头衔

“胡闹！教堂是不可侵犯的圣地，上帝休息的地方怎能容忍武装暴徒的玷污，你们这些该死的异教徒，是不是想尝尝宗教审判的火刑滋味？主教大人马上要来这里视察，我相信他手下的宗教审判官们一定会高兴地接待诸位。”一提到宗教审判，即使是全副武装的士兵们个个脸色发白，带头的队长犹豫了半天最终悻悻

而去。不久前宗教审判官在闹市区一口气烧了五个被指控为异端邪术的男女，任何敢挑战教廷权威的人等于一只脚已经踏上了火刑架。

士兵们要找的人躲在神龛后面，那是一个肤色黝黑的年轻女子，从纤细的手指和敏捷的动作上不难判断她的职业，她脸上压根没有害怕的神色，就那么坦然地注视着我，这女人还真有几分胆量。

“尊敬的小姐，冒昧地问一下，您结婚了吗？”

“没有。”

“那您和城里哪家豪门少爷订婚了吗？”

“没有。”

“那太好了，让我们赶紧开始这段感情吧。我叫傻蛋斯基，这座教堂的主人，伦敦城里知识渊博的学者，新晋升的次等公民。”

“劳拉，扒手。”

“幸会幸会，劳拉小姐，您的眼睛就像宝石一样漂亮，如果我能一直守候着它们，那将是我这辈子最大的福分…”我很奇怪自己在关键时刻总能滔滔不绝地出口成章，也许这是作为一名学者长期训练和学习的基本素养。劳拉的性格果断，行事鲁莽不计后果，她的饭量比我还大，我管这叫做巾帼不让须眉。我们经常在酒馆里吃饱喝足后一起大声打嗝，然后相互搀扶着跳上一曲快舞。劳拉的年龄比我大八岁，谚语有云，女大三，抱金砖，女大八，福大发，看来我是拣到宝了。经过一段闪电般的追求，我们结婚了。作为我的合法妻子，结婚仪式结束后劳拉先仔细审阅了一遍我的个人财务报表，然后她拍案大呼：“夫君，你这样赚钱实在太慢！”

当时我正忙着想和她进洞房，听到这话立刻停下脚步：“娘子有何高见？”

“开个窝点，找几个顶尖好手，撒到市场那边，然后我们就坐着等收钱。”

“此计甚妙，但亲爱的劳拉，现在我们还是赶紧进洞房吧，春宵一刻值千金啊。”我苦口婆心地把她劝进卧室，比起发财大业，传宗接代同样也是不容耽误的大事。


家族中有人升任城防主官后可将巡逻士兵调走

劳拉说得一点没错，一个窝点，三个扒手一天的斩获居然有近百金币。我开始后悔没有早点认识劳拉，在她的劝说下，我把贼窝初期的利润全拿出来又盘了一间地下酒吧，就是那种暗地里出售私酿烈酒，柜台边还有漂亮美眉劝酒陪饮的声色场所。我干的这些勾当把保罗吓得魂不附体，但马丁显然对我的进步佩服得五体投地，他在赞叹那些扒手们高技术含量工作的同时，也委婉地表达了对自己当年拦路打劫生活的无穷回味，我本能地嗅到这老小子有不少门道，他身上一定还有更多可供发掘的潜力。

当我的钱袋再次鼓起来的同时，劳拉的肚子也渐渐变大。十月怀胎，一朝分娩，她顺利产下了我们的第一个女儿。我皱着眉头，思索良久给女儿起了个极具个性的名字：招弟斯基。一年后，我们的二女儿出生，我为其起名盼弟斯基。又过一年，老三降临人间，居然还是个女儿，我一气之下为她起名跪弟斯基。熬到我三十岁那年，劳拉终于生下了个儿子，我大喜过望，当场拍板起名福娃斯基。有此三女一子的圆满人生，夫复何求？生下儿子后，劳拉还没坐完月子就带着一帮小兄弟干起了入室洗劫的



买卖。忘记说了，我那贼婆娘的强项是室内作业，这几年为生孩子不得不告别江湖，导致她手艺生疏了不少。现在劳拉立志要奋起直追，将失去的时间和青春补回来，有这样富于上进心的配偶，我身为堂堂七尺男儿又怎能落于人后？

“你说说，怎么我总是落选？”我把书记官请到小酒馆里私密对饮，虽然我成功升级为伦敦公民，但对议会公职的申请却每次都宛如水中捞月。

几个金币抖入袖中，书记官略带醉意的双眼虚瞄着窗外：“上面要有人，下面钱铺路。”

在议会中有三个人可以决定公会大师职位：市长、审问官、执事。上届审问官升迁后这个职业一直空着，市长古斯塔夫是个白头发的胖老头，他对金币的执著热情足以让所有小说中的守财奴为之汗颜，两千金币立刻让我们俩成了无话不谈的忘年交。

执事汤姆年纪比我还小，据说他的家世颇有些背景，此人在城中是个呼风唤



家族经营的银行可以买卖股票权证

雨的角色，黑白两道都能说得上话，看来很有必要认真结交一番。我给自己身上洒了些贵族老爷们喜闻乐见的香水，然后邀请汤姆来自己开的地下酒吧作客，这位年轻的执事大人一点没有拿腔作调的贵族通病，他似乎很清楚我的意图，坐下没两杯酒就开门见山为我指出了一条通向行会大师职位的捷径：“现任的行会大师伯恩背后有考里昂家族和泰勒家族支持，别看市长收了你的钱，真到投票表决的时候他未必敢得罪这两大家族。不过呢，只要伯恩大人无法按时出席选举大会，根据议会法律，可视为自动退出竞选。办法是人想出来的，而人的想像力总是无穷的。”汤姆说着话，目光停留在我后面的马丁身上。

“执事大人如此关照我，实在是粉身碎骨也难以报答啊。”我一边说着话，一边小心翼翼地把一个装满金币的皮袋从桌子边上塞过去。

汤姆鄙夷地看了钱袋一眼，伸出一根手指头把它从桌边推落到地上：“考里昂家族和泰勒家族把持议会的时间已经太长了，我代表罗伯特家族希望能与你建立长期的战略合作关系。大家既然是自己人，就不要太客气，对不对，蛋哥？”

三天之后，城里传来一个惊人的新闻，行会大师伯恩大人在前往议会出席竞选大会途中遭到绑架失踪。全体议会成员在对此暴行表示愤慨的同时也不得不遗憾地宣布，按照议会选举法，缺席的伯恩大人自动放弃对行会大师职位的竞选，市长古斯塔夫和执事汤姆共同推举政界新秀、一贯诚实守法的公民傻蛋斯基继任行会大师。在其家族支付了五千金币的赎金后，被折磨得不成人形的伯恩最终得以恢复自由，这个人从此销声匿迹于政坛，而这起绑架案也和伦敦城里常年发生的刑事案一样成了一个永远的不解之谜。

我上任后发布第一道命令是要求城内考里昂家族和泰勒家族的所有商号停业整顿，这是议会赋予行会大师的特权。半个伦敦城立即陷入沸腾，两个家族的商人们用各种恶毒的语言诅咒着我，一些形迹可疑的人怀揣利器出没于大街小巷。当然对这些我早有防备，我带着马丁住进市政厅，吃喝拉撒都不出门一步。劳拉和孩子们也全躲在家里，我们的住所早已不是原先的草棚子，三层楼高的砖石结构豪宅不仅装有各种防盗防火器材，外面还有马丁的兄弟们昼夜巡守。别说是伦敦城的巡守士兵，就是德意志帝国的重甲骑兵也别想攻进这座固若金汤的小要塞。

“我是城防部队上校麦克・考里昂，公民傻蛋斯基，你涉嫌参与叛国罪行，我奉命逮捕你。”我以前的那位情敌，考里昂家族的二公子现在已升任城防上校，可惜他还是那副半人半鬼的造型，头顶假发脸涂白粉，带着一群士兵冲进市政厅想公报私仇抓我。马丁二话不说拔出短剑挡在我身前，大厅角落里也冒出几个削瘦精壮的黑影从四面八方靠近麦克上校，这些小伙子全是劳拉的手下，他们袖子里都藏着一柄淬毒的匕首。局面陷入僵局，最后还是从集会大厅里出来的执事汤姆化解了这场危机，他说服麦克上校带兵离去，作为交换条件，我立即当众宣布撤销对考里昂家族和泰勒家族商号的禁业令。这场草草

收场的闹剧证明，我的力量还远不足以撼动两个家族。结束和事佬的角色后，汤姆悄悄丢给我一句话："这位上校随时可以逮捕任何人，而蛋哥您却连免诉权都没有。"我若有所思点头不语。

时光流逝有如白马过隙，招弟斯基4岁那年，我花大钱送她进最好的启蒙学校就读。但我家这大妞儿却天生喜好舞刀弄剑，看来是跟她老妈走一条路。在家族雄厚的财力支撑下，我那贼婆娘劳拉也跻身政界爬上了监狱管理者的职位。正所谓朝中有人好做官，议会有人好做贼，劳拉把持牢狱大权后，她手下那帮盗贼愈加嚣张，加班加点搂钱截道，我们家新装的钢制保险柜很快就装满了金币。这么多钱几辈子都花不完，我听从劳拉的建议又开了一家典当行放贷收息，之后斯基家族名下的魔法师工会、医院接连开张，劳拉的小兄弟们不但拥有各种利器诡弹，工作中如果受伤也能迅速得到救助治疗。即便如此，他们的工作依然是世界上风险最高的职业，每隔几天总会有小贼被巡城士兵打死打伤。自从上次的市政厅对峙后，考里昂家族不惜一切代价打击我，麦克·考里昂督促他手下的巡城士兵们宁可错杀一千也绝不放过一位斯基家族的成员。最后，劳拉愤怒地把几件血衣丢在我面前，用她刚学会的官话半生不熟地咆哮道："婶可忍叔不可忍！老蛋，我们该行动了！"

考里昂老头六十岁生日那天，他的儿女们准备齐聚一堂庆贺。下班后匆匆离开兵营的麦克上校经过一条小巷时，一条黑影从他背后闪出，有个声音在上校耳边低语："蛋哥向你致意！"一把淬毒的匕首划过他常年抹粉的细长脖颈，上校的职位由此成为空缺。几乎就在同一天，考里昂家族所有成员都被人告上法庭，罪名从滋事打架到入室盗窃一应俱全，奇怪的是这些控诉全都有无懈可击的证人证物，当然这些都要归功于马丁的兄弟们，他们日夜盯梢拿到了不少铁证。法庭最终判决大部分被控告的人有罪，那些尚未定罪的被告人暂时羁押在牢狱中，不过经现任典狱长劳拉逐个谈心后，他们都无一例外地承认自己犯有更严重的罪行。在不到一个月时间里，考里昂家族土崩瓦解，成为伦敦城编年史上昙花一现的某个名词，典狱长劳拉大人因办案有功被多位议会成员推选为新任上校。从此城里再也看不到巡城士兵与扒手盗贼激烈搏斗的血腥场面，广大伦敦市民纷纷拍手称赞市内治安状况有明显改善，虽然财物失窃的频率并未有所减少。



强占他人财产是君主的特权

保罗主持的小教堂已经变成我们哥俩当年梦寐以求的大教堂，不过那个目标对现在的我来说已经不值一提。出于个人爱好我偶尔也会到教堂里主持弥撒，向世人传播上帝的福音，抚慰他们寂寞疲惫的灵魂，无数听众被我低沉悦耳的声音打动，每次弥撒都会吸引更多的信徒和捐赠。一个高大的身影从后排站起来，我认出他是很久以前来过的那位教廷特使，岁月在他脸上留下了清晰可见的风霜痕迹，可我又何尝不是如此呢？

"教皇大人对你这些年的成绩给予了高度评价，但是，这并不是我此行的目的。"特使大人和我漫步在教堂后面的葡萄园中，午后温暖的阳光晒在身上让人觉得格外舒坦，他突然停下脚步盯着我，"教皇大人想知道，你是否愿意出任伦敦主教一职？"我回报以和蔼可亲的微笑："为什么不呢？我亲爱的特使大人。"

二十年来，伦敦的发展很快，它已经成为泰晤士河畔的无可匹敌的帝都巨城，与此同时议会的情况也有了很多变化。我的老朋友汤姆成功升任大法官后，罗伯特家族迅速膨胀，原先与考里昂家族结盟的泰勒家族在汤姆的刻意打压下岌岌可危。日暮西山的泰勒家族显然不甘心坐以待毙，他们派出了一位故人来找我谈判。

麦克·考里昂的遗孀，我的初恋情人安娜从黑色面纱后面注视着我，她的动作依然是那样优雅，美丽的眼睛里隐约流露出略带哀伤的温情，可惜我已经不是当年那个傻乎乎的毛头小子。

"阿蛋，你有白头发了，时间过得真快啊。"她熟练地发出一声叹息，手指不经意间搭上我的肩膀。

"直接说吧，泰勒家族有什么条件？"我把身子向后靠在椅背上，避开了她的抚摸。



安娜眼里的温情瞬间化作狡黠的笑意，她清了清喉咙，恢复端庄神态在我对面坐下：“罗伯特家族很快就会对您的家族构成威胁，这与您和汤姆大法官的深厚友谊无关，我相信您也很清楚这点。只有实力达成平衡，才能有可靠的友谊，说到实力斯基家族显然还不是罗伯特家族的对手，但如果您能得到泰勒家族的支持，那情况又不一样了。泰勒家族愿意永远效忠斯基家族，我们将以祖先的名义发誓信守这份忠诚，并希望以此换取大人您的庇护和关照。作为诚意的证明，我们将承担您竞选下届元首的全部费用，泰勒家族的金币和斯基家族的匕首一定能够在伦敦议会的史册上写下壮丽的诗篇！”

“安娜，你不来我的教堂当个神父实在是太可惜了，哈哈哈哈！”两位久别重逢的情侣一起放声大笑，直到我用两个字结束了这场史上最有效率的谈判：“成交！”

前任元首古斯塔夫带着他多年来搜刮的金币风光卸任后举家迁往比利时，他虽然贪财但却不失为一个聪明人。在我成为元首的第二天，议会全票通过推选劳拉元帅升任最高统帅的决议。汤姆没有投反对票，但我们的关系明显疏远，自那以后我们再没有私下见过面。就职仪式后，我们夫妻二人携三女一子共同入宫觐见罗琳女王，女王陛下赏赐我一盒印度进口的止痛剂，看来她也知道我偏头痛的老毛病，给劳拉的礼物是一双镶满钻石的金丝手套，我们的四个孩子每人得到一匹纯正血统的小马。招弟、盼弟、跪弟欢喜得还没出宫门就嗷嗷乱叫，也怪这三个闺女都让我宠坏了，打小没一个正经相，别看我都已经是世袭亲王的头衔了，照样拿她们没办法。福娃斯基跟在姐姐们后面一脸无动于衷的表情，这孩子天生老成，看样子对女王的赏赐不感兴趣。


谋刺女王陛下

“福娃我儿，难道你不喜欢小马驹？”我捏了捏他的脸蛋问。

“父亲大人，我为咱家感到担忧。”年仅10岁的福娃让我大吃一惊。

“我儿何出此言？”

“父亲名蛋，女王赐止痛剂，分明暗指父亲蛋疼。给母亲的手套是讥讽她的出身，儿子看不出有何光彩可言。”福娃的话让我有如一桶冰水浇头盖脑，整个人楞在皇宫大门前。君心难测，果然伴君如伴虎，古人诚不我欺也。教廷特使大人寄来的一封密信让我明白了女王敌视斯基家族的动机，罗琳女王一直反感罗马教廷干涉欧洲各国内政的做派，而我作为教廷在本地的头号代言人自然是她不共戴天的死敌。特使大人在信中希望我能在元首的位置上“更上一层楼”，他甚至委婉地暗示这是教皇大人的口谕。元首的位置更上一层楼，那就只能是皇位了。一个月后我提名保罗出任红衣主教的议案被罗琳女王否决，当天晚上保罗出城去圣泉取水时不慎“溺毙”。保罗是我白手起家时的铁哥们，可以说没有他就没有我今天。那时候泰晤士河上比游泳没人能赢得了他，这样一位水性极佳的高手会淹死在泉水池里？

新的王朝开始了

次日，斯基家族全体总动员。劳拉和马丁督促小伙子们把刀枪剑戟擦得雪亮，连燃烧弹这样的大杀器也搬出来每人发了一枚。准备完毕，我一脚踹开橡木大门，头也不回疾步直奔城外的矿山。根据最新的探子情报，罗琳女王正在那附近的山坡上散步。

“你来了？”女王的眼神宛如北极冰原一般寒冷。

“陛下，臣来了。”我规规矩矩弯腰行了个礼。

“傻蛋爱卿，有一句话不知道你听说过没有？上帝的归上帝，恺撒的归恺撒。”罗琳女王引用了圣经里的名句，意在警告我君权神圣不可侵犯。

“上帝和君王的事情臣当然管不了，但是臣也有一句话，陛下可能没听说过。”

“什么话？”

“王侯将相，宁有种乎？”我向前逼近一步，恶狠狠地瞪着这位血统高贵的君主，“我的老朋友保罗被人谋杀，今天我来这里是为了代表斯基家族向您致意。”

说完话，我退后转身大步走开。躲在周围暗处的马丁带着家仆们一拥而上，女王身边的皇家侍卫们纷纷惨呼倒地，这些身披铠甲的笨重骑士根本无法抵御在数量上占绝对优势的刺客围攻。我站在山坡上俯瞰远处的伦敦城，城内皇宫已燃起熊熊大火，看来劳拉那边的行动很顺利。皇宫的主人、郁金香王朝的最后一位君主罗琳女王此刻已倒在我背后的尸堆里。

“恭贺国王陛下！”“国王陛下万岁！”“斯基家族万岁！”四周爆发的呼喊声冲击着我的耳膜，体内被狂热所感染的灵魂开始沸腾，并向高处飞升。天空中那些奇形怪状的云朵幻化为曼因神父的脸孔，他面带微笑注视着我这位伦敦城的新皇帝，养父临终的遗言仍然在我脑中回响：“永远要记住，这个世界是公平的，用自己的双手去拿你想要的东西吧。”

《骑马与砍杀——战团》进阶攻略

Mount&Blade Warband

■骑马与砍杀中文站 cangtian、muyiboy

领主之道，获得封地安家立业

1.各王国特点介绍及分析

经过前面的开局，我们已经小有积蓄，现在就可以考虑加入某国以求进一步的发展。在加入之前，我们有必要了解一下各国的概况。

①斯瓦迪亚王国

斯瓦迪亚人定居在卡拉迪亚中部的平原，与其他诸国皆有接壤（也是唯一一个会跟所有国家接壤的国家），领导人是哈劳斯国王。斯瓦迪亚人的军队能适应任何需要，他们的高级兵种装备了最重型的盔甲和武器，以可怕的重甲骑士名于世，同时依赖射手和步兵来守卫他们的城堡。

斯瓦迪亚骑士：平原作战二强之一，不过装备较杂，而且薪水也较另一种骑兵高。如果有50位骑士同时上场作战的话，即使面对200人以上的军团也能完全铲平（不过对手是罗多克的话请自求多福）。

斯瓦迪亚军士：大部分都是无袖板甲+护盔，防御力强，攻城和守城战必备，是全大陆有最高防护的步兵。

斯瓦迪亚神射手：装备参差不齐，不过部分有配备短柄砍刀（双手长兵器），肉搏起来也不错。

虽然斯瓦迪亚各兵种也很强，也存在着以下问题——问题1：由于斯瓦迪亚位于大陆中央，所以非常容易同一时间与多个国家开战，甚至是遭到围攻，特别是德瑞赫姆城，这个位于大陆正中央的城镇乃是兵家必争之



斯瓦迪亚重骑兵队，战力惊人

地；问题2：国内大部分领主对哈劳斯国王十分不满，经常到中期就会有一大批领主逃亡或者被流放到别国；问题3：因为问题1的关系，斯瓦迪亚领土内的村庄常常被敌国烧杀抢掠，导致士兵补给困难。

总结：斯瓦迪亚虽然在战场上所向披靡，但是其军事强大的背后也面对着内忧外患的严重情况。如果玩家不投靠斯瓦迪亚的话，最快灭亡的国家多数会是他。

②罗多克王国

罗多克人占据着卡拉迪亚西南部的山区，由葛瑞福斯国王领导。罗多



罗多克神射手的弩盾配置，使他有不错的防御能力

克拥有各国中最好的长矛手，是对付骑兵的最佳利器。与其他国家相比，罗多克的士兵拥有更强的体格，他们的军队依赖携带轻剑和大宽盾的步兵来击退敌人的进攻和身披铠甲的军队。除了擅长对付骑兵外，持大盾的弩手不论在射击还是在肉搏的时候都比得上职业步兵。由于地理位置的关系，罗多克的军队中并没有骑兵，因为山地并不适合骑兵作战。

罗多克军士：是最终级别的罗多克步兵，虽然装备优良，但武器的配备较杂乱（有大盾+剑，也有长柄砍刀的），所以如果想对抗斯瓦迪亚和萨兰德苏丹国的重甲骑兵的话，最好预留部分长矛手不升级以作反骑兵之用。

罗多克神射手：全大陆最强的弩手，手持伤害最高的攻城弩（63刺）。大批神射手占好位置的话能提供相当强大的火力，而且在肉搏上也绝对不输给步兵（因为那大盾）。守城战的威力也很强，不过弩的发射较弓箭慢。

总结：罗多克士兵是打阵地战和守城战的专家，如果你是初玩的新手的话，最好选择别的国家。因为罗多克的士兵需要有良好的布阵技巧和找好地形才能发挥出真正的力量（在国内的山地或森林同斯瓦迪亚或萨兰德苏丹国开战是最好的）。不过罗多克本国并没有骑兵，只能通过雇佣兵或使用别国的骑兵，而且也因为罗多克只有步兵的关系，所以不利于在地图上作长途行军。

③维吉亚王国

维吉亚人定居在大陆的雪原地带，他们的领导人是亚格罗尔克国王。维吉亚军队非常平衡，他们拥有强大的步兵，能力中等的骑士，以及强大到让敌人难以攻破的弓箭手。维吉亚军队装备了斧头（步兵是双手大斧），并且他们很难被击败。如果你要进攻他们的城堡，必须小心他们的弓箭手。他们撂倒敌军就像打苍蝇一样，因为比起别的国家，他们射得更快更准。

维吉亚骑士：使用双手大斧的骑士，不过在马上使用双手武器的话伤害会比步行的时候来得低。而且装备也只是链甲居多，防御力比不上斯瓦迪亚的骑士，不过也还能用。

维吉亚卫士：使用双手大斧的步兵（也有部分使用盾和矛），攻击力比起单手武器当然要强。不过最怕遇上弓箭手，因为没盾的他们根本不能挡箭，在箭雨中前进的他们通常也会损失惨重，所以千万别用他们冲锋。

维吉亚神射手：全大陆最强的弓箭手，能和罗多克的弩手打个不分上下。不过两者比较的话，维吉亚重视射击速度，罗多克重视兵种的防御力，肉搏的话无疑是装备较好的罗多克有利。不过两者对射的话就一定是维吉亚胜出，因为弓发射的速度比弩快。

总结：维吉亚是一个各兵种发展都很全面也很平衡的国家，重视各兵种的互相配合，如果想打阵地战和学习阵形运用的话，维吉亚是一个很适合战术新手的国家。

④诺德王国

诺德人居住在大陆的北方，由拉格纳国王统治。由于诺德地区森林和河流较多，再加上诺德人崇尚徒步作战和敌人厮杀，所以他们也没有骑兵。而且要成为最强的步兵，不但要擅长格斗，还要眼界准确。因为他们的步兵不但会用斧头砍人，更会投掷斧头或者标枪。相比起来，诺德的弓箭手则差很多了。

诺德皇家侍卫：诺德皇家侍卫是攻城和肉搏的王者，他们在和敌人肉搏之前会先向敌人投掷斧头或标枪，之后再跟敌人接战。飞斧或标枪威力强大，装备较差的步兵在还没和他们肉搏之前就已经死在飞斧或者标枪之下。由于诺德皇家侍卫是军队中的皇牌（一般国家的顶级兵种基本上可升级3～4次，而诺德皇家侍卫则可升级5次。），所以他们的装备非常精良（最好的盔甲和护盾）。同理，万一不幸战死了一名皇家侍卫的话，要重新训练一位皇家侍卫也是非常困难的。因为步兵在战场的存活率比骑兵和弓箭手要低，而且早期兵种的装备也较差。在攻城的时候只要有6个或以上的皇家侍卫成功登上城头的话，这就是屠城的开始（因为诺德的步兵都是用短斧头较多，在人群中易施展），缺点是不擅长对付斯瓦迪亚和萨兰德的重骑兵。

诺德资深弓箭手：基本上很多玩家都不喜欢用他。原因有二：一是装备差劣，长弓虽然射程长，但威力小、发射速度真的很慢，而且最好的装甲也只是皮短袖紧身衣；二是经不起近战，罗多克近战有大盾，而且血量也比较多。维吉亚虽然同样没有盾，而且盔甲也不是很强，但是维吉亚弓手的射速快得敌人没冲过来可能已经先被箭雨淹没了。库吉特全骑兵编制，敌人冲过来的速度绝对比诺德资深弓箭手那把长弓快很多。斯瓦迪亚不但装备较好，而且部分还有盾呢。萨兰德虽然没有盾，但是装备至少比诺德弓箭手好。诺德资深弓箭手唯一的优点就是便宜，升级快易补充，可以快速编制出一支弓箭手部队。



诺德皇家侍卫，实力强大但培养不易

诺德存在有以下问题——其属下的领主的军队大多都是低等兵，只有一小部分的皇家侍卫，基本上很容易被其邻近的国家（有着重骑兵的斯瓦迪亚和各国兵种平衡发展的维吉亚）欺负。早期兵种存活率低。没有骑兵。

结论：攻城最好用诺德，打野战的话最好在森林和河流较多的地区。弓箭手便宜升级快易补充，也可以勉

强一用。平原战时请活用阵形。

⑤库吉特汗国

他们占据了卡拉迪亚东南边界处的草原，领导人是塞加可汗。库吉特军队全部由骑兵组成，他们很容易利用机动性优势摆脱并消灭步兵。骑射手也可以利用这一点毫发无伤地将重装骑兵或步兵射成刺猬。

库吉特枪骑兵：“战团”中唯一可以用的库吉特兵种，无论在装甲和速度方面也有一定水准，不过最大的问题是马匹——虽然他们的马速度是很快，但血量和防御力较低，因而不适合长时间作战。而且一旦被打下马或被步兵包围的话就会变得非常被动。

库吉特资深骑射手：原版中很强大的骑射手到了“战团”因为AI问题而成了实用度超低的兵种，而且还要比枪骑兵多升一次级。在装备、武器和马匹方面都比不上其他国家的4级兵种。虽然说弓骑兵理论上是打游击战的兵种，但是在“战团”的AI问题下使得这个理论不能完全地实行，运气好的话的确是可以毫发无伤地将重装骑兵或者步兵射成刺猬。

总结：库吉特的军队不适合攻城战（因为攻城战不能骑马，而且也没有跑动等步战技能），守城的话倒可以勉强使用（但是如果对上诺德等攻城专家的话请自求多福）。库吉特的优点不单止是全军都有马匹（因为即使是新兵也有大部分是骑马的，也因为如此，使库吉特在初期对付盗贼等不法份子时都有一定优势，但海寇例外），而且还在其便宜和快速升级的优势上，在游戏早期只需要少量时间和金钱便能组建一支骑兵队。不过如果要和其他国家进行大规模作战的话，最好士兵数量要多一点，因为库吉特军队的马匹和装备使得他们不适合打持久战。

⑥萨兰德苏丹国

他们是卡拉迪亚残酷沙漠地区的主人，统治者是沙瑞兹城的哈基姆苏丹。萨兰德人和维吉亚人一样，拥有一支非常平衡的军队，不过两者强大的地方不同，维吉亚人以弓箭手为代表，萨兰德人则以马穆鲁克重骑兵为代表。

萨兰德马穆鲁克：平原作战最强之二，他们和斯瓦迪亚骑士最大的分别便是——价格方面，马穆鲁克的工资要比斯瓦迪亚骑士低，因为斯瓦迪亚骑士是贵族骑兵，所以较贵，而马穆鲁克则是奴隶骑兵，所以比较便宜。在装备方面，马穆鲁克的装备均由国家统一配给（除了马匹）。而斯瓦迪亚骑士的装备需由骑士们自行准备，所以他们的装备较杂乱。不过在战场上的话，他们两者打起来雎鸠互有胜负，各有千秋。

萨兰德卫士：装备大多都是单手武器+盾，而且装备也较统一。盾在攻城时很重要，用来守城的话也不错。

萨兰德精锐弓箭手：在所有使用弓箭手国家之中防护最好的，虽然火力比不上维吉亚神射手，但至少防御力比他优胜，即使被迫要进行肉搏战也好，他也较维吉亚的来得安全。

萨兰德的领主们相比其他国家的领主来看，非常的团结，要开战的话基本上都是一拥而上。和他们接壤的国家——库吉特汗国和斯瓦迪亚王国，都是以骑兵为作战主力。而沙漠地区由于大部分都是没有树木和草丛的平原，萨兰德的低级步兵基本上也是以轻便和防护较差的盔甲为主。一旦和骑兵开战的话，请让步兵组成密集阵形等待他们送上门。因为萨兰德的低等步兵大多都有竹矛，这是他们对付骑兵的唯一武器。此外，和萨兰德接壤的国家还有那个专门消灭骑兵的罗多克王国。如果用马穆鲁克和他们打的话，你的马穆鲁克绝对会被他们的长枪阵杀得死伤惨重。改用弓箭手和他们对射？也行，但请别小看罗多克神射手那63刺的攻城弩（而且射程还很远）和他们的大盾。用步兵和他们肉搏？请别忘记他们的体格比起一般人强壮，也请别忘记他们的大盾，比起一般的盾有着更强的耐久度和更大的尺寸。虽然对面的国家理论上较能克制萨兰德的军队，但是萨兰德的领主们有着其他国家都没有的优点——他们军队中的马穆鲁克比例相当大（以1支100人的萨兰德领主军队来说，当中最少有20支以上的马穆鲁克）。和对面国家开战的时候能多多



萨兰德马穆鲁克是游戏中相当强力的兵种

考虑利用他们的军队当作你的炮灰，等他们两败俱伤的时候再来个渔翁得利也是不错的。



综合来看，萨兰德苏丹国的领主，部队组成更合理些

结论：虽然说萨兰德的兵种较全面，但由于他的马穆鲁克过份强大造成了萨兰德的弓箭手和步兵的重要性相对降低了。不过新手依然不太适合加入这个国家——因为有很多骑着马，拿着标枪的沙漠强盗在这里，萨兰德是国内治安第三差的国家（第二是维吉亚的雪原强盗，第一是库吉特汗国内的响马）。

2.加入一个国家

①加入国家的途径

加入国家有两种途径，一是直接找到该国国王，选择“我想成为您手下的封臣”要求对其进行效忠，但是可能会遭到拒绝，会遭到拒绝的原



毛遂自荐，出仕某国

因只有一个，就是你的声望太低（可在大地图下方的“报告”→“角色状态”菜单里查看主角的当前声望）。此时可以选择“大人，您有什么任务可以给我做么？”完成一到两个任务后和该国王的关系会提升几点，这时再要求对其进行效忠，就可以顺利加入了。另一个途径是接到随机任务“要求效忠”，而后还是找到该国国王，选择“我想成为您手下的封臣”。唯一不同的是，这是以任务形式进行的（在任务栏可以看到此任务的详情），一定会成功加入该国。附

带一提，如果拒绝这个随机任务，或是接受后未执行的话，会和该国国王关系-3。

②声望有什么作用?

首先，声望可以增加部队的带兵数量上限，游戏中除了统御技能和魅力属性可以增加部队人数上限外，声望也是一个比较重要的提升手段。每增加25点声望就可以增加部队人数上限1点。其次，如果在声望很低的情况下想要当某个王国的领主，与该国国王对话请求效忠时会被拒绝。此外，在已经当上某国领主的前提下，声望的高低还直接影响到你能否当选王国元帅。因为在王国领主中，只有声望最高的前几位领主才能当选元帅。

出动如此大部队围城，攻陷它易如反掌

领地多了，税收无效的损失就变大，同时，被抢劫的村庄也没有税收

③如何获得声望?

在战斗时，如果是敌强我弱的状态，那么赢得战斗后就可以获得声望，与敌方部队的实力差距越悬殊，战后得到的声望就越多。此外如果参加竞技大会并且获得冠军，可以增加20点左右声望，也是一个可以稳定获得声望的途径，当然，你得有足够的实力赢得冠军才行。除此之外，在某些任务在完成之后，也可以获得少量的声望。

因此，在加入某国之前，要尽量多提高声望值，以增加带兵数。但也要看你的等级而定，一般来说，人物的成型阶段在25级之后，出于游戏对玩家队伍规模的强大限制，带领100人左右的正规军精锐军团已经差不多是极限了。注意：如果你选择的是女性，那么不论是贵族还是平民出身，效忠时都是没有封地的。封地的主要作用，说白了就是税收，游戏中每隔7天，会自动收取封地的税金交给你。税金的多寡取决于封地的繁荣度（这个属性值是隐藏的，但可以在进入村庄/城镇时，看这个地方的描述能大致推断出来是多少），繁荣度越高，所得的税金就越高，这是一项非常稳定的收入。而从源代码来看，加入王国后，国王封给你的封地必定是整个王国最穷的一个村子!

3.关于封地的攻防经验

加入王国后，有些时候，王国的元帅会发布给你一个任务，要求你带领X名士兵加入他的远征军，展开对某国的对战计划。一路跟随元帅的部队，并且完成几个远征军任务后，最终会锁定一座城堡或城镇作为攻击目标。

攻城战的时候要注意，这个游戏不是《三国无双》，不可能会出现冲进人堆进行“百人斩”之类的雷人场面，你的防御也不会比顶级兵种更厚，所以理所当然是冲的越快，死的越快。笔者个人推荐最好是装备一把强力的弓或者是弩，离得远远地朝城墙上射杀那些露头的倒霉家伙。攻占成功的话，这座城堡/城镇的阵营就会变为玩家所在国，并且暂时没人获得这个城镇/城堡作为封地。唯一值得注意的是，如果玩家获得了这块封地，那么该如何应付接下来敌人的大举反扑。战团里的集团军动辄几百上千，甚至是倾全国之力全军尽出的几千人大军团，攻势几乎是势如破竹，目前已经证实，除非是在城破的同时，敌方国家还有另外的城镇/城堡在遭受围攻，否则敌方集团军的反扑几乎是必然的。

首先，我们要确保身上的精锐部队总数不能低于60，并且最好是一些适合守城的强力兵种，如维吉亚神射手，诺德皇家侍卫等。如果连这点基本的资本都没有的话，还是准备放弃这块封地吧，基本上不可能守得住的。其次，把身上的部队，除骑兵外，剩下的都放在城里，以提高机动性，趁敌人还没来得及前来围城的时候，先一步行动，把所有的非敌对国的村庄全部转一遍，把能招募的士兵全部招募过来，最好分为几次进行，因为新招募的各国士兵几乎全部都是步兵，会严重拖累行军速度，每次回去往城镇/城堡送兵的时候最好先存个档，这样，等到敌军前来围城的时候，我们至少已经招募了三分之一的村庄，而敌军围城的时间相当长，趁这个时候，继续去招募，等到敌军即将开始攻打我方城镇/城堡时，应该已经招募完毕了，最不济四分之三还是要有的，起码能招募140+的士兵，运气好的话，200以上也不是没可能。

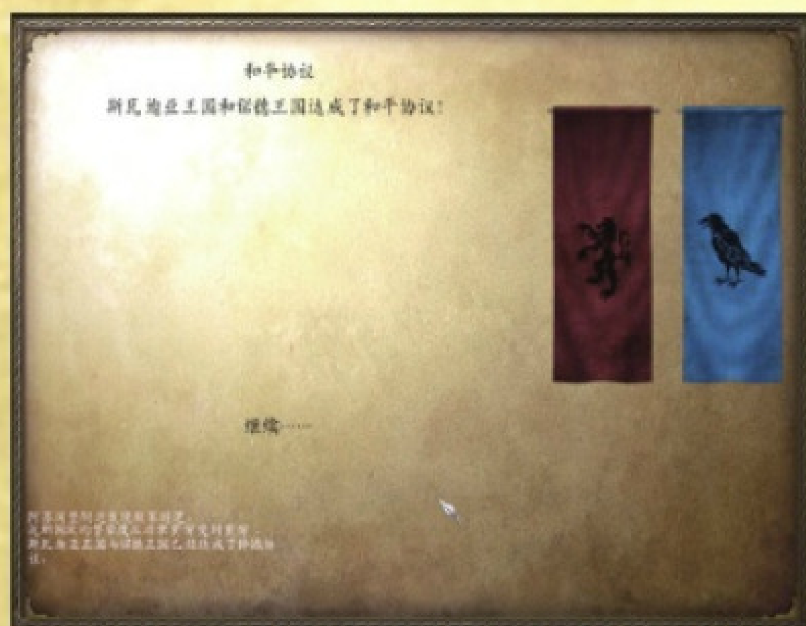
两国交战的边境，一片断壁残垣，很影响士兵的征召

回到城镇/城堡，把留在城里的精锐部队全部取出，然后在城里休息片刻，就开始作战了，因为我方此时至少已经有240～300的部队（虽然大半都是充数的炮灰兵种，毫无威慑力，但我们需要的不是他们的战斗力，而是以尽量多的人数对抗敌方的人海，尽量多争取一些我方的出场人数）。再加上队伍技能里“战术”技能的支持，如果是150战场的话，保守估计，我方能出场30左右的士兵。如果我方的精锐是像诺德皇家侍卫之类的步战王者，玩家只需要在侧面的射击孔射杀敌方士兵即可。等箭支射完后，立即按TAB键撤退（除了不疼不痒地掉几点士气外，无其他影响，战斗结束后，如我方获胜，士气就会增加很多，所以不必担心），然后重复上述步骤即可。

多美的景色，就看你在战场里有没有心思欣赏了……

如果我方的精锐是罗多克神射手等远程顶级兵种的话，就更简单了，等玩家把箭支射完的时候，士兵们基本上也没箭了，还是撤退之后重新进入战场，继续射击。敌方一般都会在抛下大约攻城部队总数三分之一的尸体时停止攻城并撤退。

下面的两条经验是无数人用血泪



两国达成和平协议是常有的事儿，俗话说没有永远的朋友也没有永远的敌人



守城比攻城简单得多，尤其是城堡地形险要的时候

的教训换来的，大家一定要重视，再重视！

经验1：如果敌方来的集团军大于4000，那么就算神仙也是回天乏术，除非有王国元帅率领大批领主前来救援，否则只有你一个人的情况下不要犹豫，立即把能带的兵种全带上并撤退。

经验2：首次守城成功后，之后一般都能得到相当长的一段时间喘息，这个时候建议多囤积一些初级兵种，最好是斯瓦迪亚王国的二阶兵种“斯瓦迪亚民兵”，理由很简单——首先，虽然名为二阶兵种，但周薪仍然是1；其次，这是为数不多的在二阶就配置弩的兵种。最后，升级也比较简单，队伍的“教练”技能升这些低级兵种简直是易如反掌，也就是一个晚上的事。囤积大约500左右就足够了，每月也不过才500花费，城里随便放几十个顶级兵都不止这个价钱。再加上大量的人数做为缓冲，只要你能带领主力部队及时回援，那么后面的攻城战基本上就不会感觉到有什么压力。此外还有一点，如果敌方围城期间，还有“跟随元帅”这个任务在身的话，不予理会也不会受到任何惩罚的。

趁着打下来的封地还没有决定所属权的时间段，玩家可逐一说服参加远征的领主，问问他们希望把这块领地封给谁，可以要求他们支持自己，让国王把这个城堡/城镇封给自己。最后再到国王那里，要求国王支持自己。这个时候，主要就是看玩家与各位领主间的关系了，如果基本上和对方没什么交情的话，会很难获得对方的支持。

此外还需注意一点，就是关于“税收无效”。在“战团”中，官方特意在税收上限制了玩家，玩家再也不可能像原版那样拥有大量的领地，靠税收就能源源不绝地获得资金。因此笔者推荐只要三块封地就够了，最好是一城二村，如果感觉对敌人的攻城有些力不从心的话，就放弃吧，换一个城堡封地，相对来说，城堡要比城镇好守得多。不论是城镇/城堡还是村庄，只要保护好自己的村庄不被敌方领主掠夺，保护好去城镇交易的村民不被贼寇袭击，最后，保护好从自己城镇附近进出的商队，领地的繁荣度就会缓慢的上升，拥有三块高繁荣度的领地，基本上就能保持军队的开支和税收相互均衡甚至会略有盈余。而当玩家拥有第四块封地时，隐藏的“税收无效”项就会正式启动，



王国元帅经常会要你参加远征，这是个打秋风的好机会



在接到出征命令后去拜见王国元帅

无效的税收有的时候会让你触目惊心，绝对的利大于弊！

当领主的时候要顾及的东西很多，如军队兵员的补充，和众多领主间的关系，军队的开销，打击境内的贼寇、保护领地等，这些在接触过游戏一段时间后就能大致掌握好规律。战事紧张的时候，可以随同阵营的领主出去征战，偷空可以做做领主任务。尤其要注意钱，当上领主后，如果战事频繁的话，你就会发现入不敷出的现象越来越严重，所以在游戏前期就应注意节省每一笔开支。每月可以抽出几天来专门跑商，尤其是到了和平阶段（所属国家和其他五国都处于未开战状态）的时候，全力攒钱，做领主任务，刷声望（争取当上王国元帅）。当然，趁这个机会还可以参加一下宴会，争取早日把老婆娶回家门。

4.关于结婚

关于结婚，有必要详细说明一下，因为其他任务大都比较简单，而结婚牵涉到的部分较多，很容易让人发昏。

①准备阶段

在各个酒馆里，经常能遇到一些如“乐师”“宫廷乐师”“游方艺人”之类的NPC，此类NPC会每隔几天会移动到其他城镇的酒馆，与其交谈可以获得关于未婚女性的一些资料，或是查询哪里正在举行宴会，如果你肯花上一笔钱，还能学到他们传授的“诗歌”——诗歌共有5首，在求爱过程中能起到提升关系的作用，对不同性格的女性唱不同的诗歌，效果是不同的，如果这位女性不喜欢你演唱的某首诗歌，是不会提升关系的。

可以先多找几个这种类型的NPC，把5首诗歌都学全，顺便打听一下这些未婚女士的性格，还可以在大地图界面点击下方的“记录”菜单，选择“人物”查看一下这些小姐们的家族近亲，挑选好中意的对象。推荐最好是选择本国的未婚女士，不然求爱的过程会很麻烦，尤其是在求爱过程中如果两国突然开战，那么每次见面都要在对方国家境内，危险系数太大。之后就可以等待时机了。

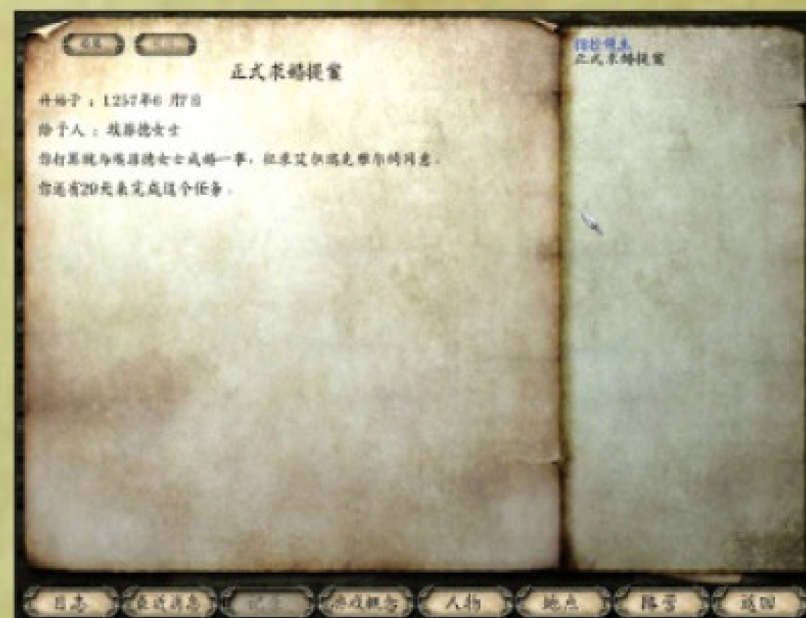
②结识目标对象

首先，在见面之前最好先去女方父亲那里对话，选择“我想问你些事”，然后选择相应的对话要求和他

女儿交往，经过允许后再找他的女儿进行首次见面。记住，这一点非常重要，如果不经对方父亲允许的话，每次见面都很麻烦不说（偷偷摸摸的约会），还有可能导致其父亲的暴怒，导致狂减关系。

注意：如果声望低于400的话，无论你和她父亲的关系有多好，对方也只会搪塞你，如：自己的女儿已经有人追求等。更狠的是，如果女方父亲是属于那种性格比较暴躁的领主，很可能会被对方一口回绝，而如果你不死心，自己私下去和他女儿接触，那么每次与准“岳父”见面时，只要问到和他女儿相关的话题，就会直接减25点的关系！

好了，接下来见面后只要在对话菜单中选择“女士，我是你最热情的追求者”就可以先把关系确定下来。之后每次都可以光明正大地去和这位小姐见面约会，守卫也不会阻拦。约会期间，你可以给对方朗读学到的诗歌来增加彼此间的关系。另外，如果你能获得竞技大赛冠军的话，也可以把大赛冠军的荣誉送给她，增加的好感也有不少。当关系达到20以上时，就可以在约会的时候选择“尊



正式结婚提案，要征得新娘子的家人同意


对比下彩礼和嫁妆的多少，也能反映女方家族对你的重要性

贵的女士，我能得到再次拜访您的荣幸吗？”这句对话实质上就是求婚，如果对方接受的话，就会多出一个任务，“正式求婚提案”。向女方的父亲求婚，得到的答复是准备好彩礼钱，就可以准备结婚了（所以说，赚钱之路无止境啊！）之后，随便你去干什么都行，只要等着对方父亲的消息即可。唯一需要注意的就是，如果你此时已经成为王国元帅的话，根本就等不到婚礼的消息（也不知道程序员怎么想的），需要到国王那里辞去元帅的职务，然后等待消息即可。

最多一个多星期，对方的父亲就会告诉你，将会在某个城市举行你和他女儿的婚礼，希望你尽快出席。之后，进城堡和岳父对话，一段婚礼的过场动画后，老婆会自动转移到你的城镇/城堡封地。

以上，就是比较正规的结婚过程。但是，如果你对某位小姐确实很


有老婆的一大好处就是你独立时，可以任命她为首席大臣

中意，但对方的父亲却不同意你的交往请求，而你又实在不想再换一个对象的话，那么，还有最后一招，就是


可以煽动自己的丈夫造反，至于结果嘛……

私下幽会，最后私奔！

追求的方式和前面的过程基本一致，只是不用经过对方父亲那套繁琐的程序，而且不用准备婚礼支付的彩礼钱，唯一的限制就是每隔好几天才能见一次面。并且私奔后，这位和你私奔的小姐会被家族断绝一切来往，你将无法获得她家族的任何援助。这点一定要考虑清楚，因为游戏中“家族”给予的帮助还是相当大的，比如战后支持你获得某处的封地，或者你的城镇/城堡被围攻时，有可能会带领军队前往救援等。

称王之路，完成自己的统一大业

1.困难重重，需要做好充足的准备

毫不夸张地说，称王是游戏中最难完成的一个目标，无数人都曾经一跟头栽翻在第一座城镇/城堡的拉锯战上。包括笔者自己也是，自立的成功率，在初期还属于摸索的那个阶段，几乎从来没有超过三成。最难的地方莫过于如何度过刚刚称王的这一最为困难的阶段。

首先还是要做好准备工作：①等级最好在30以上，自己的实力始终是最重要的；②身上的钱不能少于20万；③人物的带兵上限应该已经突破100人，尽量把部队全部招满并练至顶级；④有自立打算的玩家，应优先考虑给自己加“统御”技能；⑤最好已经结婚，可以在自立成功后将自己的妻子册封为首席大臣，否则，你还要将自己的某个英雄留在城镇/城堡担任这一职务；⑥部队里的后勤型（即智力型）英雄，手术、急救、医疗、战术、向导这几个技能必须要高。此外，视其他英雄的智力点数，每个英雄都适当加几点“教练”技能。作战时，可将后勤型英雄单独编队，开场直接坚守，避免因为受伤而导致的技能暂时无效。当有了这些准备后，我们就可以考虑自立称王了。下面先简单地说一下为什么自立会如此的困难。


国王拒绝了我的封地请求，将我辛辛苦苦打下来的城镇封给别人，这是造反的契机，反还是不反呢？

首先，自立有两种途径：第一种是正常状态下的自立，即主角属于自由之身，没有对任何国家效忠。此时，通过抢劫某国商

队或打劫村民等行为使自己和这个国家的阵营关系变成负数，然后选择自己中意的城镇/城堡开始围城进攻，攻打下来之后就可以将这个城镇/城堡作为自己的领土。同时，系统会提示你为自己的王国命名。第二种则是对某国宣誓效忠，然后有了至少一个城镇/城堡的封地，之后打下其他城镇/城堡，要求国王把该城镇/城堡封给自己，如果遭到拒绝的话，玩家可


不同的城堡，内部结构是不同的，如果要攻打，找个机会进去勘察一下会大有好处


攻城会有相当的损失，但是为了以后自己当老板！拼了！

以趁机选择反叛，即保留自己封地的同时，解除对该国国王的效忠。但是这种方法最大的弊端在于面临敌对的国家太多，如果反叛前自己的国家正在和其他两个国家开战，那么反叛后，除了自己的国家外，以前的那两个国家同样属于敌对状态，初期你就要以自己一个人的部队，面对三国的攻势，得不偿失。

其实呢还有另外一种自立模式（算不上严格意义的自立），六个王国各有一个宣称自己是合法国王的在野者，为他们效忠的话，直接和对应国处在敌对状态。这种模式的难度很大，因为初期你所在的势力，既无领地也无同僚领主，可谓举步维艰。

当自立成功后，失去这个城镇/城堡的国家很快就快集结大规模的军团对你进行围剿，这一点和成为领主得到封地的情形差不多，唯一不同的是，敌对国家会对你进行反复围剿，而你则不会得到任何的帮助，一切只能靠你自己。而且自立之后，大部分的时间你都会处于被围城状态，补兵的速度远远的要低于消耗的速度，再加上刚招募的兵种基本上都没有战斗力，而培养则需要时间，所以很有可能会因为来不及补兵而被活生生的耗死。所以，在自立前，建议选一个易守难攻的城堡，以最大程度的减少我方精锐士兵的死亡率，暂时不要打城镇的主意。

2.经验之谈，推荐一个比较妥当的自立方法

以伦迪亚堡库吉特汗国掌握中为例，首先加入库吉特汗国的敌对国，因为库吉特这个国家的兵种虽然在野战中来去如风（纯骑兵部队），让人颇为头疼，但是其攻城、守城实力是最差的。现在加入，就是为了准备消耗这个国家的实力。加入后建议玩家使用萨兰德苏丹国的马穆鲁克骑兵作为自己的主力兵种——首先，是成型的速度快，从萨兰德新兵升级为马穆鲁克骑兵只需要四次升级，只要有预备兵源，只需很短的时间内就能用“教练”技能将其从新兵升级到顶阶；其次，是性价比高，每个萨兰德新兵的价格是10，而升级到马穆鲁克骑兵所消耗的升级费用一共是150。暂时先不考虑周薪，如果按100个来计算，招募和升级的费用共计16000第纳尔。而这个兵种除了野战气势逼人，攻城守城也相当不俗，4铁骨和5强击的属性能媲美很多专业步兵。虽然没有跑动技能的加成，但盔甲的厚度也勉强能弥补这些不足。然后，在拥有百人队的马穆鲁克军团后，就可以跟随军团出去打打秋风，主要目的


去找一个不要太强的国家！而且地方要偏僻！因为自立刚开始比较困难！要低调嘛！

就是攻击敌方的领主，削弱库吉特的总体实力，以减轻随后自立的压力。

注意，此时我方部队的战力已经会让对方绕着走，而如果玩家主动攻击敌方领主的话，会扣除相当多的关系.所以，应尽量让我方领主部队先行攻击，玩家则跟随在后面，等双方开始交战后再加入战局。如果战后损失偏大，要记得随时去补充兵源，以保证部队的数量和质量。抓到敌方领主后，最好选择放走，一来能增加荣誉和关系，二来也可以为以后招募这些领主打好基础。经过一段时间后，等库吉特汗国实力大损，领主们大都只有几十个兵的时候，就是我们自立的最佳时机。

先向国王解除效忠誓言，如果有城镇/城堡封地的话，记得要把放在城里的兵都取出来，不然就白便宜AI了。解除效忠后，玩家就又是自由身了，所有阵营的关系都恢复为0，这时就可以通过抢劫商队等以降低阵营关系，然后直接去包围伦迪亚堡，打下来自立即可。伦迪亚堡的地形对守城方太有利了，城堡本身处于山顶，攻城一方必须缓慢地爬上斜坡才能攻击，在敌方拥有大量射手的情况下，


从分封后的对话可知，亚提曼是平民出身

大量伤亡在所难免，好在AI一般都只有比例不多的高级兵种，库吉特恰好又不善于守城，而我方则清一色的纯精锐兵种，再加上“手术”技能的支持，这些伤亡还是可以承受的。

等到马穆鲁克骑兵接触到城墙后，就是屠城的开始。以库吉特现在的实力，基本上不会再来围攻你，即使来了，以现在库吉特的整体水平，再加上这个城堡的险要程度，根本不会有任何压力。

现在第一步就算成功了，之后就简单的多了，可以先把城堡附带的那个村庄分封给部队里的某个英雄，使其成为自己王国的领主。具体做法是，打开队部界面选择英雄，点击“交谈”点击“我想同你一些事”“你想拥有封地吗？”就可以了。但是要注意的是，一些平民出身的英雄，如果将其册封为领主，就会招致全大陆所有领主的不满，见面对话时都会减少几点好感，得不偿失，所以请慎重。

经测试，肯定被评论为平民的有如下英雄：班达克、德赛维、杰姆斯、凯特琳、克雷斯、马尼德、波尔查、尼扎、亚提曼、雅米拉（她其实也是平民，尽管从故事情节上看可能

觉得不像……）。其他的就是多少有些名声可以做领主的，包括：艾雷恩、贝斯图尔、法提斯、雷萨里特、罗尔夫、马蒂尔德。

在打下第二个城镇/城堡的时候，可以继续册封英雄为领主，唯一需要注意的是，如果手下的领主没有封地（或册封后领地被敌方占据），那么就会持续不断地减少关系，所以一定要保护好领地，可以发展得慢一些，但一定要稳。

几点需要关注的事项

首先说说部队的士气，在“战团”中，部队的整体有一个士气值，部队中每个单独的兵种单独有自己的士气值，这一点一定要正确理解并多加关注。比如说目前你的部队中有A国的某兵种30、B国的某兵种30，士气是极好，现在你带领这个部队和A国的某领主大战一场并大获全胜，这时你的部队整体士气依旧是极好，部队中的B国兵种的士气也是极好，但部队中的A国兵种的士气，会有相当的下降。因为“战团”中的设定是士兵都不愿意和本国领主（带本国部队）打仗，如果你连续带领某国兵种和该国的领主作战，不管你在战场上是输是赢，我敢保证，逃兵的数量一定比阵亡的多。

立志于自立为王的玩家，可能会经历从某国叛出而被该国围殴的情况，这样就难免面对带领某国兵种同某国开战的情况，到那时再招募别国兵种，一个是是否抽的出招兵的时间，另外也来不及培养成高级兵种，有一个办法解决这个问题。



在战场上获胜营救的俘虏既，是补充兵员的一大途径，可以得到很多高级兵种

玩家在刚进入游戏时，虽然会选择出现在哪个国家的哪个城，但玩家本身是没阵营的，玩家可以选择在A国出现，招募A国的兵种，当数量和质量都有相当保证时，再投靠B国，和C国开战，将来从B国叛出，即使要同时面对B、C两国的攻击也是用A国的兵种应对，在士气方面绝无问题。

接下来说说招兵的问题，游戏开始时，六个国家自有自己的疆界，游戏开始一段时间后，自会发生某国的领土被另一国攻下的情况，但在被攻下的村庄中招兵的话，招到的还是原来国家的初阶兵种，而非占领国的初阶兵种，这一点请一定留意。

前文说到，玩家要称王只有两种方法，一个是先加入某国，然后在自己攻下某城时向国王请求分给自己未果，就可以趁机起兵造反。这种造反模式遇到两种情况时比较心烦，一是玩家造反之前自己的领地比较分散，几处领地经常同时被敌对领主进攻，这样始终扮演一个救火队的角色，就算自己有足够的实力各个击退，也会有疲于奔命的感觉。

第二种情况是开始你要求的几个城国王都答应了你，但是你所在的国家很快和其他国家达成停战，国家处在和平阶段，这等于剥夺了你称兵造反的机会。

相对来讲，靠攻击商队使自己和某个国家处在敌对状态，然后攻下该国的某城自立，这种称王的方式相对于前一种方式有一定的灵活性，首先时间可以比较自由的掌控，另外要攻打哪座城也可以比较自由地选择，比如说在A、B两国激烈的大兵团交战时（假设A国劣势），在A国的大后方打下一座城，这样只需要面对A国的反攻，而A国的兵力又受到B国牵制，这样就为自己争取到了初期发展的宝贵时间。

最后说一下同游戏里领主拉关系的重要性，我说的领主不止是本国的领主，也包括其他国家（甚至敌对国）的领主。当你从属于某个国家时，同本国的领主搞好关系，可以让你在获得领地的分配问题上获得更多的支持，娶老婆也方便很多。要想提升本国领主的亲密度，主要有以下几个办法：完成他们交给的各类任务；在野外战场上帮他们作战；举行宴会等等。还有就是在这些领主被敌方抓住后去劫狱救他们，一旦发现本国的领主被抓，先不忙救，先去拜访一下他的亲属（父亲、儿子、兄弟，最好是男性亲属），这样可以一份活儿得两份人情，被救者和他的亲属都会大量提升好感度，直接救人的话只提升被救者的好感。劫狱是有一定难度的行当，首先自己在潜入状态下装备差只有一条木棍儿做武器，对你的格斗实力算是不小的考验哦。

要想同敌对国领主提升好感度，大概只有在战场上抓住他以后放掉，不放关起来的话可以换赎金（如果对方交赎金你还不放会减名誉），不过建议还是当场放了吧，会增加一定的亲密度。



劫狱救人是个提升好感度的好方法，但是你自己也要有劫狱的实力

如果你是以自立为王为目标，那么所谓本国领主也只是暂时的，敌对国领主也可能成为朋友，但和他们搞好关系都很重要，等你独立了，可以尝试将和你关系好而和所在国君主关系不好的领主拉到你的麾下，随着挖来的领主越来越多，玩家也会越来越轻松，统一卡拉迪亚大陆就只是时间问题了。

后记：到这里，本篇攻略全部结束。说实话，这种自由度大到无法用言语描述的游戏，到现在我也仅仅只见过这么一个。这类游戏攻略相当难写，等熟悉游戏后，你可能会发现这篇攻略没有提到的内容还有很多。是的，我承认，如果对这个游戏的庞大构架、每个细节都需要详细描述的话，可能就是100万字也不一定会够用。在攻略里，可能大家也发现了，对于如何加点，如何加技能这类的问题都丝毫都没有提起过。对此我很抱歉，即使是在骑砍中文站论坛里，也从来没有哪位骨灰级的骑友敢吹嘘所谓的“最佳加点”。如何找到最适合自己的方式，只能靠你自己在游戏里慢慢发掘了。

本文引用了以下文章中的资料，并已经得到了作者的引用授权许可，具体如下：

《战团人物起始选项设置》，作者：chenwz

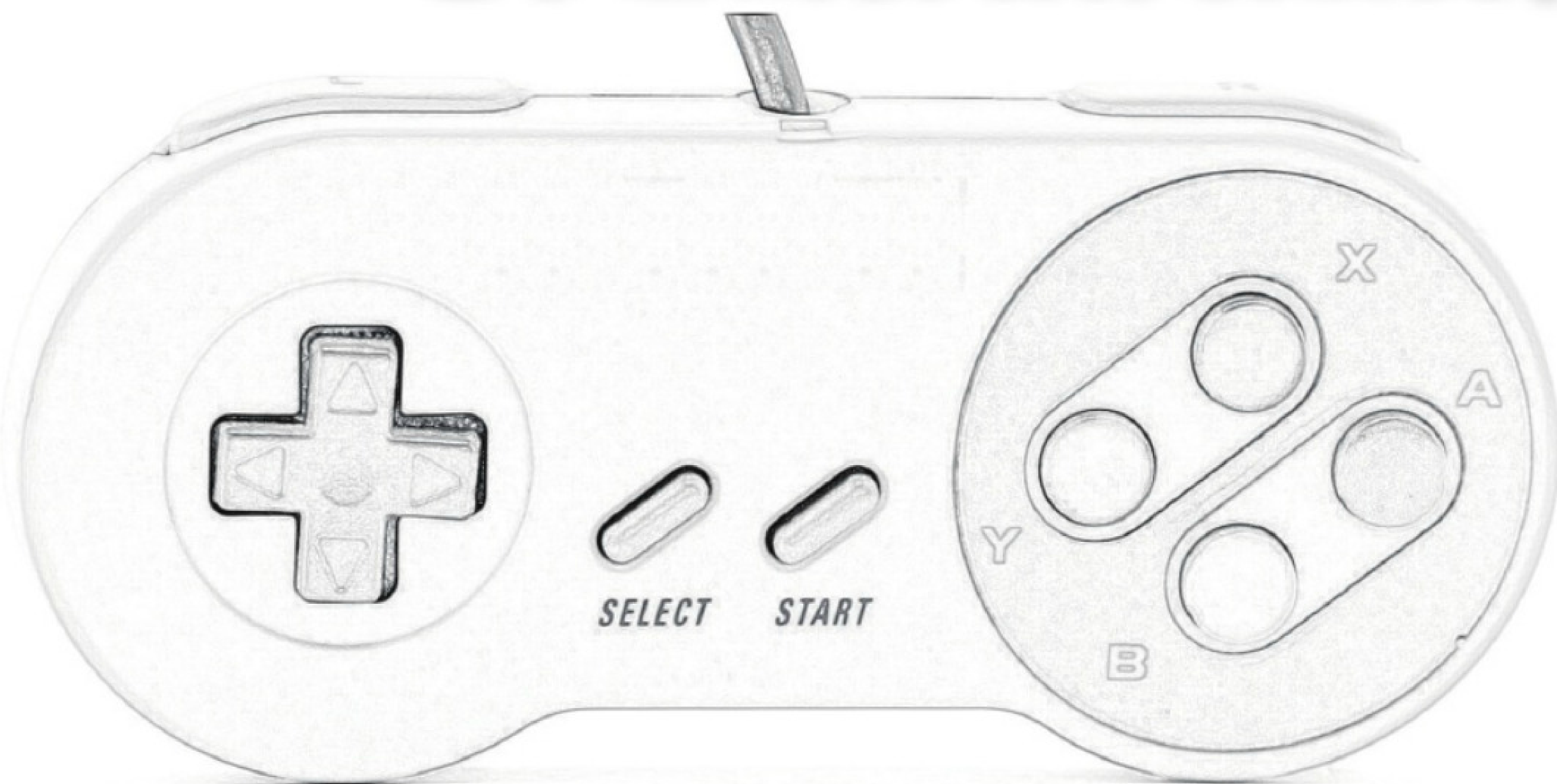
《英雄的最佳组合、喜好等》，作者：demoncdw

《战团各国兵种介绍》，作者：sampos

《可以做领主的非平民英雄》，作者：sepz

半个世纪的华光丽影

——电子游戏机硬件发展史(上)



■北京 黄辛

自从1958年第一套电子游戏设备问世以来，半个世纪已经一晃而过。50多年来，电子游戏一方面试图用各种数学算法来模拟真实生活中的娱乐与故事，另一方面又以夺人耳目的声像描绘人类心目中的各种幻境，不断开拓新的电子虚构世界。而所有这些游戏存在的物质基础，自然就是硬件上不断日新月异、推陈出新的电子游戏机。

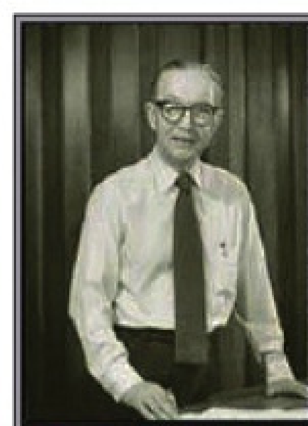
硬件的发展，与人们在软件应用上的需求，实质上是一分为二，合二为一的关系，两者从来都是相互推动、齐头并进。在平民级别的软件应用中，电子游戏对硬件的需求，固然会跟随每个年代硬件发展的浪潮不断提升，但一般情况下，它总是立于浪花溅起的最顶端。因为几乎再也没有任何别的一种运用，会如此自然地、甚至是迫不及待地需要调动各种各样、全方位的表达手法。自上个世纪90年代多媒体电脑的兴起，电脑游戏更是和操作系统一起，构成了产业硬件升级的两大推动力。因此，如果闲来无事，历数过往半个世纪的各种游戏机硬件，也许你就能看到，在这个产业中，诸事诸物是如何奇妙地联系在一起，相互纠缠、相互推动……

一、研究室中的宠儿（1958～1970年）

正如绝大多数的科技产品一样，最先的一批产品并不会平民化与商业化，它们所诞生的热土往往是各种各样的实验室与科研机构。少数人们创造了它们，它们也只被少数人所尝试使用。尽管它们引领了时代，但是它们所代表的并不是一种风潮，而更是人类智慧的层层结晶。

1.Tennis For Two（1958年）

现下的游戏主机，都可随意搭配不同的游戏软件，硬软之间界限清晰。不过这种分隔只是随着产业与科技的不断发展才水到渠成，早在电子游戏发展的初期，一台游戏机就代表着一款游戏，而一款游戏同样也是一台游戏机的全部。“Tennis For Two（双人网球）”便是这样的一款游戏或游戏机，它于1958年诞生于美国布鲁克海文国家实验室（Brookhaven National Laboratory）。物理学家威利·希金博特姆（Willy Higinbotham）是当时该实验室的负责人，其时为了提高参观实验室游客的兴趣，他发明了史上第一款用电子视频形式来进行的游戏。


Willy Higinbotham是第一款视频形式游戏的发明者

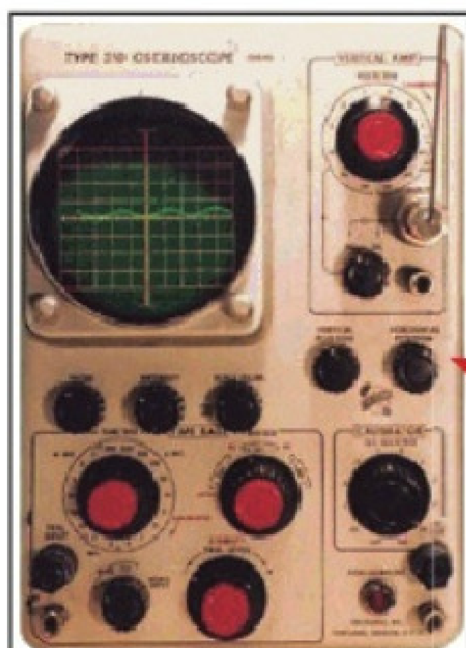
从今天的眼光来看，“Tennis For Two”可谓非常的简陋，它在一个类似于网球场或是乒乓球台的平面上提供了一个光点球，游戏者可随意“击打”球，并且在击打的同时控制其

方向。游戏不遵循任何规则，没有记分没有胜利条件，而击打也可发生在任意时刻和任意位置——实质上它仅仅只实现了击打这个动作。但是，永远不要忘了你当年第一次发现自己可以操控一个电子物体时的快感！这一年，人们也仅仅只可在该实验室参观时才可接触到这款游戏。

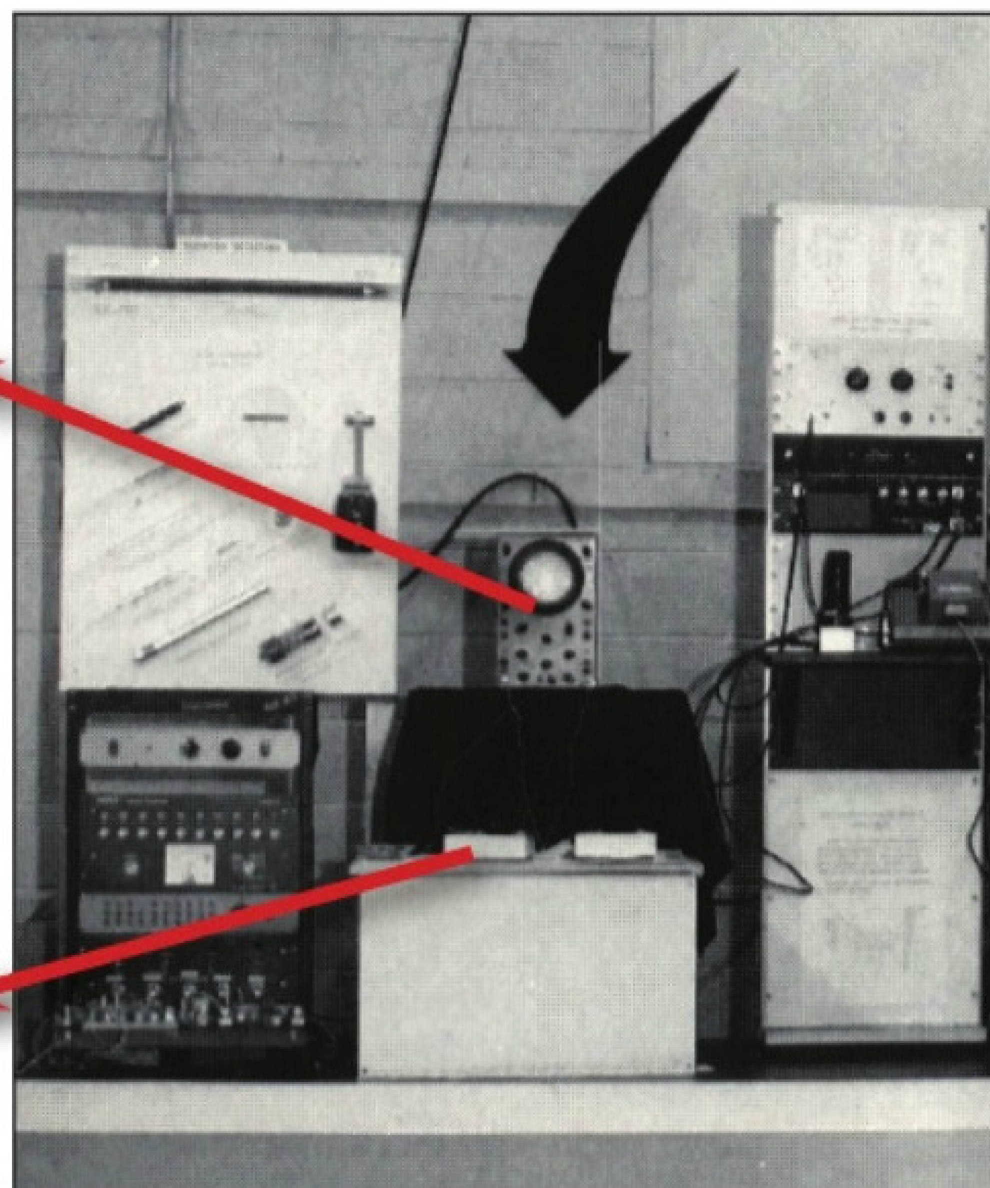
不过游戏虽小，在硬件的组成概念上却与现今的游戏机基本一致。首先，它用一个示波器来显示视频；然后，它有两个提供操控功能的“盒子”（它支持“双打”，在其它游戏元素缺乏的前提下，双人互动其实是一个讨巧的做法），每个盒子上都有一个转盘和一个按钮，转盘用于设定击球时的方向，而按下按钮则代表着击球；最后，连接它们之间的是一个模拟计算器，游戏的程序就存储于其中。



后人在Windows操作系统上模拟的Tennis For Two，右上为真实游戏显示情景


示波器用于显示视频


“盒子”形状的操控器


Tennis For Two游戏机，左下为模拟计算器

示波器

示波器在成像原理上与电视显像管、CRT显像管类似，都是阴极射线管的衍生产品，高速运行的电子在不同电压的作用下，以不同角度偏转打在荧光屏上，产生亮度不同的光点。不过在用途上，它被专门用于电子测量。它能把肉眼看不见的电信号变换成看得见的图象，便于人们研究各种电现象的变化过程。在被测信号的作用下，电子束就好像一支笔的笔尖，可以在屏面上描绘出被测信号的瞬时值的变化曲线。利用示波器能观察各种不同信号幅度随时间变化的波形曲线，还可以用它测试电压、电流、频率、相位差、调幅度等。Tennis For Two最先使用示波器作为视频显示的终端，可能跟它的实验室诞生背景有关（科学家们用这种工具太得心应手了！），不过在一年之后，Willy Higinbotham就改用15英寸的监视器来替代它了。

模拟计算器

与数字计算机不同，模拟计算机的原理是基于不同物理量变化规律在数学描述上的相似性。模拟计算机的机器变量是连续变化的电压变量，对于变量的运算是基于电路中电压、电流、元件等电特性的相似运算关系。例如电路节点上任一支路电流等于其余各支路电流之和（基尔霍夫定律），这是加法运算的基础。又如，电容是积累电荷的元件，当电荷流入电容器，电容两端电压增大，它的数学关系表现为电流对时间的积分，这就是实现积分运算的基础。这些都使得模拟计算机在科研上的使用更加直观、便利。Tennis For Two采用这样的计算器作为游戏程序运算器，显然也与它的实验室诞生背景密切相关。

2.Spacewar!与PDP-1（1962年）

1959年，美国数据设备公司（DEC）推出了首台带有CRT显示器的计算机——小型机PDP-1（PDP为“Programmed Data Processo”的简称，即“可编程数字处理机”），并将第一批产品中的一台送给了麻省理工学院（MIT）。1961年，以史蒂夫·拉塞尔（Steve Russell）为首的3名MIT学生决定利用PDP-1良好的人机交互硬件条件，设计一个带交互功能的游戏程序，这个程序就是举世闻名的Spacewar!（太空战）。

这款游戏模拟了一个宇宙空间，两名玩家分别控制两架名为“Wedge”和“Needle”的宇宙飞船，以摧毁对方船体为目标展开游戏。游戏中宇宙空间具有引力、加速度和惯性等一系列物理特性，玩家可利用导弹（不受引力影响、射程短、威力小）和激光（会受引力影响发生偏转、射程远、威力大）作为武器，其游戏性相比于Tennis For Two，已经大大超出。最重要的是，它已具备完备的交互性，是

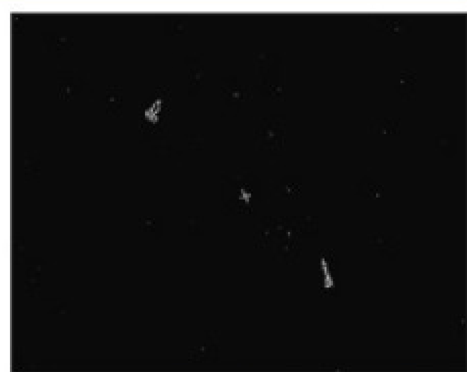


已进入展览馆的PDP-1小型计算机

历史上第一款全交互的视频游戏。正因为如此，当1962年游戏开发完成并向公众展示后，引起了巨大的轰动，人们甚至因此改变了那种计算机与大众无关的看法。由于整个游戏仅有9kB，很容易被拷贝，而发明者也并未为其申请专利，因此“太空战”很快在PDP-1机上流行，甚至DEC公司也开始为每台售出的PDP-1机器提供该游戏。

这也是第一款电脑游戏，承载运行的PDP-1电脑，本身就具备有普及化的特性。虽然其如同冰箱一般大小的主机，在今天看来仍是庞然大物，但是在当时的环境下，相比于那些动辄就要占据几个房间、并且需要用玻璃间隔开、要求恒温防尘的巨型电脑，这已经是一台相当玲珑、完全可能被普通机构搬回家的小型机产品。不过该机器当时的售价仍然高达12万美元，因此能玩到该游戏的用户仍旧不多，绝大多数时候，人们只能在科研机构中接触到这款超人气的电脑游戏。

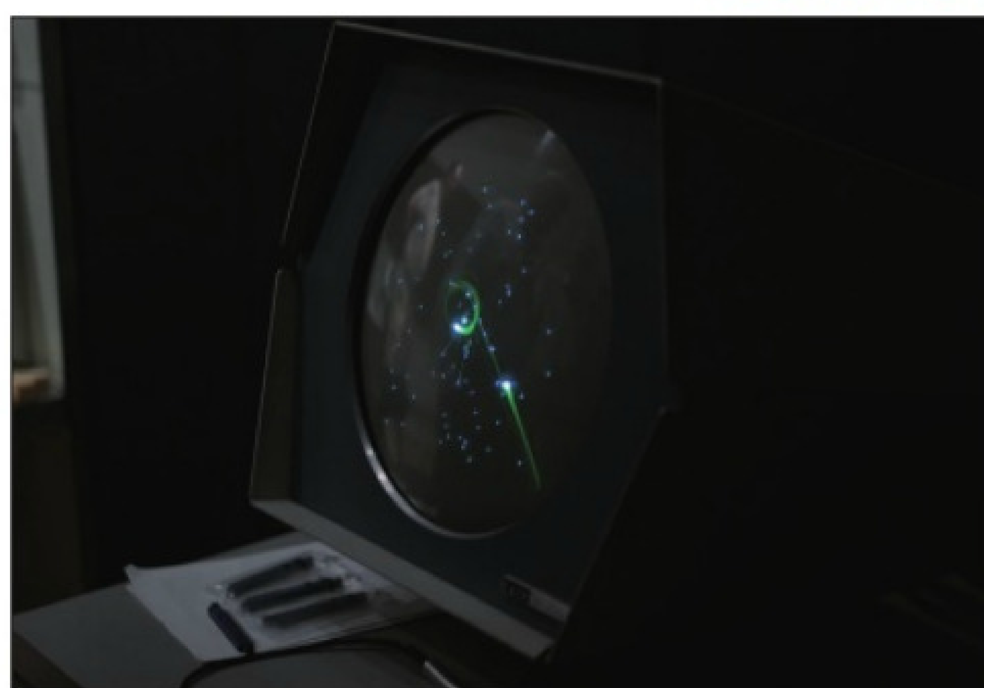
最后要提到的是，针对该款游戏，史蒂夫·拉塞尔和他的伙伴们同样设计了一对游戏控制器。该控制器具有两个分别控制左右移动和加速/减速的控制杆，另外一个按钮则是武器开关。



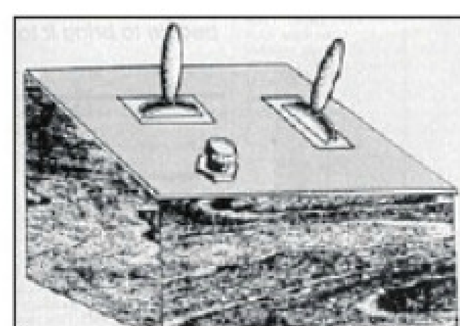
Spacewar!游戏时的截图



3位发明者开心试玩自己设计的游戏



PDP-1所使用的CRT显示器，其上显示的正是Spacewar!



Spacewar!使用的控制器（模型）

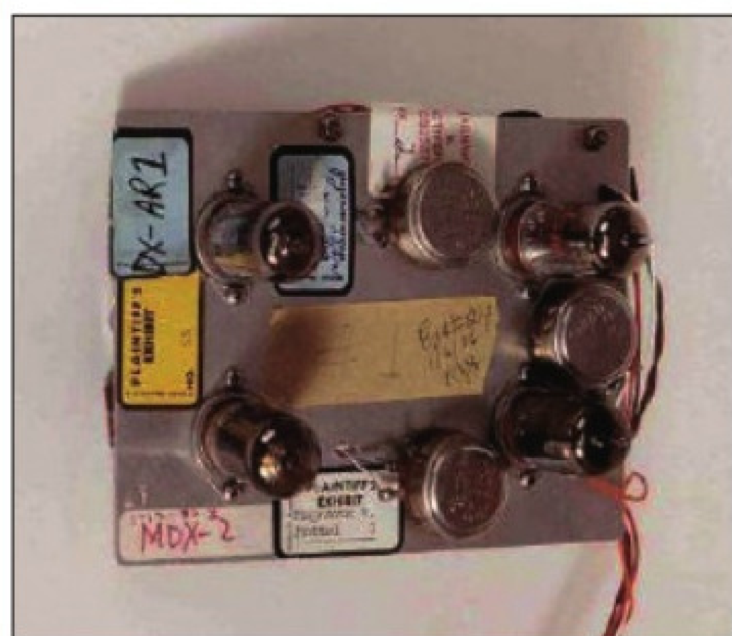
DEC与PDP小型机

如正文中所说，PDP小型机为第一款交互式电脑游戏的诞生提供了良好的土壤。事实上，由于小型机的推广，降低了计算机产品的使用成本，使得更多的人获得了接触计算机的机会，大大促进了计算机产业以及相关行业的发展，其概念更是直接促进了个人计算机（PC）的出现。继PDP-1之后，DEC又在1965年推出了世界上第一台真正意义的小型计算机PDP-8；而1970年，DEC推出的第一款16位小型机PDP-11更被美国工业协会评为“70年代最具影响力的技术产品”。借助PDP小型机，DEC公司迅速成为了时代的领头羊。然而遗憾的是，当体积更小、功能更简洁的个人计算机（PC）出现时，DEC却表现出了强烈的反对态度，这最后导致DEC在PC时代的全面退出，并成为令人感慨的双面教材。

3.家用电视游戏系统诞生（1967）

谈论家用电视游戏系统的诞生，其实就是谈论一个人的中年奋斗史，这个人的名字叫拉尔夫·贝尔（Ralph H Baer）。

贝尔1922年出生于德国。1938年，为躲避德国纳粹的暴力统治，贝尔全家迁徙至美国。经过混乱的二次世界大战后，他读了几年书，并在1951年毕业、受雇于电子通讯公司Loral，负责设计新型电视信号接收器。早在从事这项工作的时候，他就认为电视设计有必要革新，而他提出的革新方向之一就是希望在电视上设计交互性的电子游戏，不料老板或许认为这种想法过于新锐、为时过早，或许压根就没意识到其中的商机，此计划终被雪藏。





1967年间，家用电视游戏系统的前两个版本



回望过去，拉尔夫·贝尔志得意满

1966年贝尔在Sanders Associates公司工作的时候，以不服输的内在品质，再度将往日的念头提上日程。某次在纽约一个公交车站等待某个同事的时候，他灵光一闪，感觉自己终于

拉尔夫·贝尔的荣誉

贝尔一生在发明创造一途上勇猛精进、勤奋不辍，获得的大小荣誉数量颇丰，除了年度发明奖、论文作者奖等常规奖项外，他还拥有一系列让世人无法忘记的荣誉：

"视频游戏之父"——1973年，Gametronics Conference，SF 。

关于"R H Baer发明日"的宣告——1980年，City of New York。

传奇人物奖——2005年，G4（一家电视台）视频游戏颁奖展。

国家科技奖章——2006年，由美国总统布什颁发。

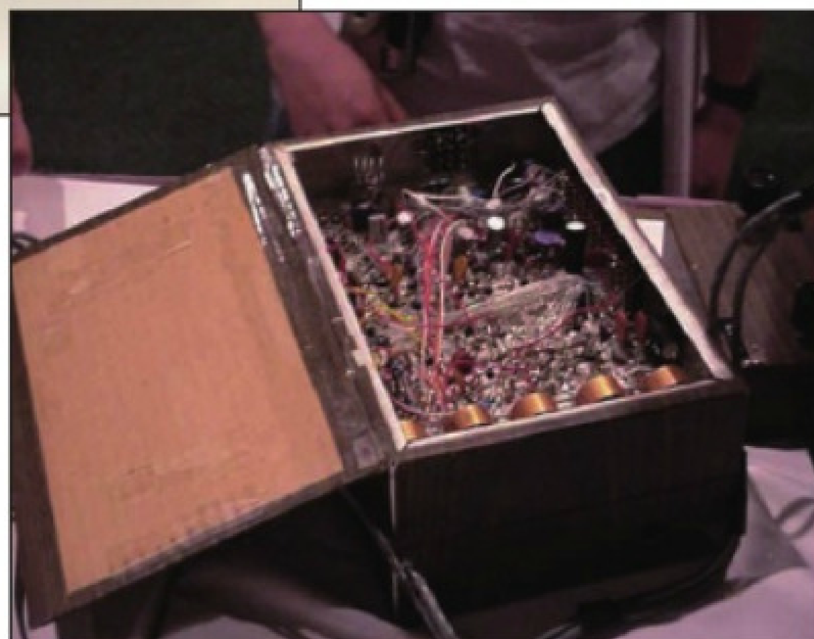
被推选入"美国国家发明家名人堂"——2010年。该奖项创建于1973年，2010年之前仅有15名获奖者。


布什向贝尔颁发国家科技奖章

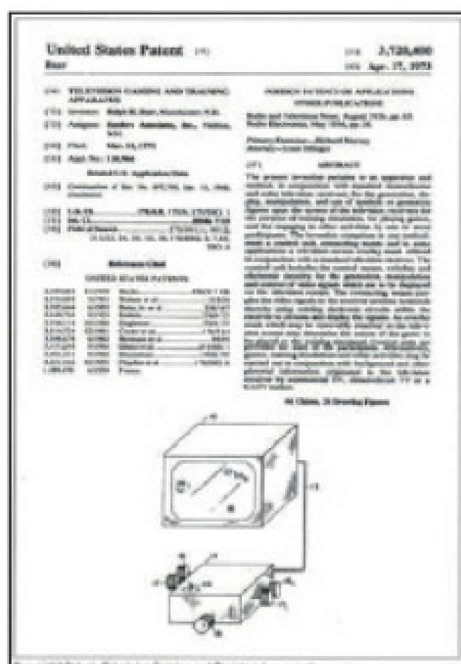
对电视游戏系统有了一个清晰的设计概念，之后他将自己的想法写在4页纸上，并以坚定的行动力不断向该目标靠近。1966年底的时候，他与合作者已可在屏幕上任意移动一个光点，在两个"光点激发器（Spots Generater）"的合作下，他们可以让两个光点之间进行追逐式的游戏。而到了1967年5月份，贝尔和他的伙伴们终于设计出了第一款能在电视屏幕上运行的交互式游戏，这是一款可对战的棋类游戏（据说贝尔在第一次玩这个游戏时输了），他们正式将其命名为"家用电视游戏（Home TV Game）"。


← "Brown Box"和第一把光线枪


在"Brown Box"上运行的乒乓游戏


"Brown Box"的内部结构

接下来，贝尔与伙伴们继续完善这一系统并且开发新的游戏，例如一直被后来者不断改进的乒乓（Ping-Pong）游戏。让后人感到惊奇的是，当时他们就发明了电视游戏上可用的光线枪控制器，该枪可识别CRT电视屏幕上的光点，从而提供全新的一种玩法。到1968年的时候，贝尔将自己的这套系统用很考究的方式"包装"起来，把它们装在棕色的木头盒子里，到此为止，它们终于"像模像样"了，后人称之为"Brown Box"系统，这正是家用电视游戏机的最初原型。


United States Patent

贝尔当时成功申请了专利

贝尔与两位前人的最大区别，可能是他将自己的这套系统申请了专利。这为家用电视游戏的进一步发展埋下了伏笔，同时也将拉尔夫·贝尔更坚实地绑定在这个行业，他可在较长的时间内继续完善、改进自己的发明（请参看后文）。

二、商业萌芽期（1971～1976年）

研究室里的先行者们早已在自己的创造和发明中，发现了电子游戏的乐趣。然而对于普罗大众而言，它们却仍是遥远不可触及，一方面是由于游戏硬件的高昂成本，另一方面，一种新的娱乐方式需要学习与习惯。通过商业化的进程，这两个问题都可得到有效解决。于是在接下来的一段时期们，商家们开始犹犹豫豫将脚步踏入从来未曾有过的领域。游戏机的两个分支——街机与家用游戏机，分别在此阶段奠定成形的基础。

1.第一台街机"电脑空间"（1971年）

大型街机的缔造者是诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell），他生性不羁、精力充沛，并且从不缺乏智慧与运气，如此一路走来，在如火的岁月中不断写下传奇性的故事。他曾一度被人们认定是"电子游戏之父"，尽管前面我们提到，拉尔夫·贝尔才是真正拥有这一名誉的人物，但布什内尔在这方面的贡献实在是让人们无法忽视。我们将在后文中多次提到他的名字。


布什内尔外貌与性格的呼应程度很高

早在1962年，布什内尔还在犹他大学（University of Utah）念书

的时候，他接触到了史蒂夫·拉塞尔所设计的Spacewar!（参见前文）。在消磨了大量游戏时间、并对其进行深入研究的同时（犹他大学在计算机图形方面的研究颇具优势，曾研制出多个Spacewar!的改进版），他深深感触到电子游戏所蕴涵的巨大魅力。而更早他还在家乡念高中的时候，就已开始在一家娱乐公园里兼职大型娱乐街机（电动机械装置，例如弹球游戏机）的管理员，这种街机以投币的方式收取游戏费用。这两种经历的碰撞，最后让他产生了一个有趣而别致的想法：如果能开发一种投币式的电子游戏，并且将机器的体积从校园里的庞然大物精简到一个足够小巧的商业版本，那么能赚到的钱一定不会太少！

1968年他从学校毕业，供职于硅谷Ampex公司（该公司曾于1957年发明了录像带），在从业的几年中，集成电路的价格大幅下降，人们在电路板上积累的经验也越来越丰富。到了1971年，他终于决定开始设计自己的游戏机。起初，他白天工作，晚上在家设计研究，最后，他干脆离开了Ampex公司。此时布什内尔已经成家，妻子对他的工作亦相当支持，为了有一个工作室，夫妇二人买来一个双层铁床，放在大女儿的卧室，两个年幼的女儿分别睡上下铺，腾出小女儿的卧室当工作室。就在这个工作室里，他终于制成了一台装有投币槽孔的游戏机。其上运行的游戏可看作是Spacewar!的一个增强版，布什内尔将其直观地命名为“电脑空间（Computer Space）”。



传统大型机械式弹珠台，投币口在下方正中



首款大型街机Computer Space

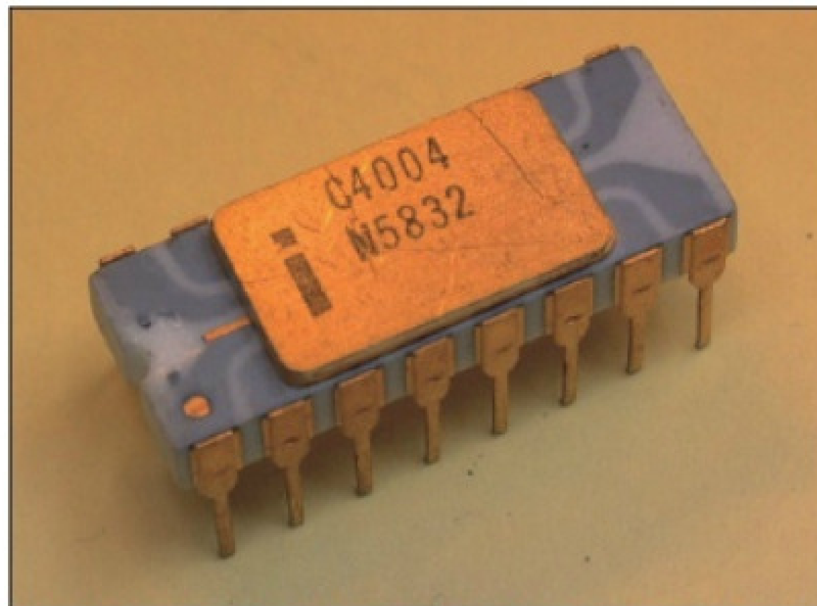
这款机器在硬件上没有使用任何微处理器、RAM或ROM存储器，整个系统均由晶体管逻辑电路组成，图形元素则是由二级管矩阵来实现，显示部分则是由一个普通的15英寸黑白显示器改装而成。尽管同年年底，Intel已发布了第一款商用微型处理器4004，但却未被布什内尔用到机器上。这块处理器尺寸规格仅3mm×4mm，由于为商用而开发，成本控制得很好，当时每颗售价为200美元。从布什内尔的角度来看，这颗又小又强大又廉价的芯片，仿佛就是为他的设想量身定做，他本人也意识到了这一点，认为这正预示着“电脑空间”美好的前景。



Computer Space的游戏画面



Computer Space的操作面板，右上投币，中间按钮分别是武器1、武器2、左旋、右旋



布什纳尔没用上同年Intel发布的首款商用微型处理器4004

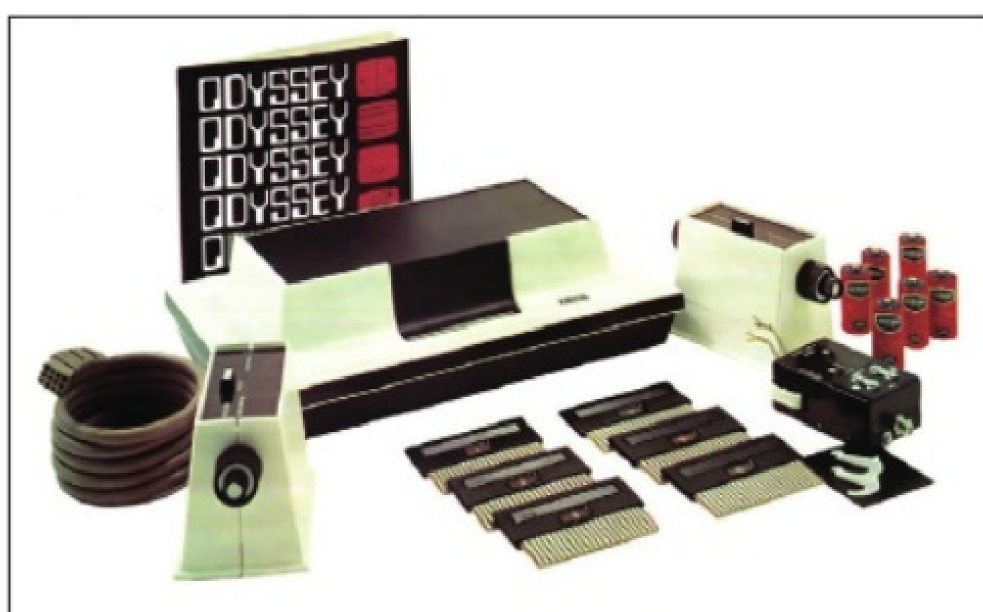
在这一年中，布什内尔还为自己的游戏机找到了合作商家。一家叫Nutting Associates的公司买下了“电脑空间”，也雇佣了布什内尔。当年，Nutting公司制作了1500台成品，产品的外形设计非常时尚，流线型的曲线加上玻璃纤维式的材质，即使从现在的眼光来看，也不会觉得“老土”。然而遗憾的是，这批产品并未在一般用户中获得热评，原因可能是这种游戏概念本来就新颖，同时该产品操作指令过于复杂，对于普通游戏玩家而言，它太新太难了。

不过，它仅仅是布什内尔的一个开始……

2.Magnavox Odyssey（1972年）

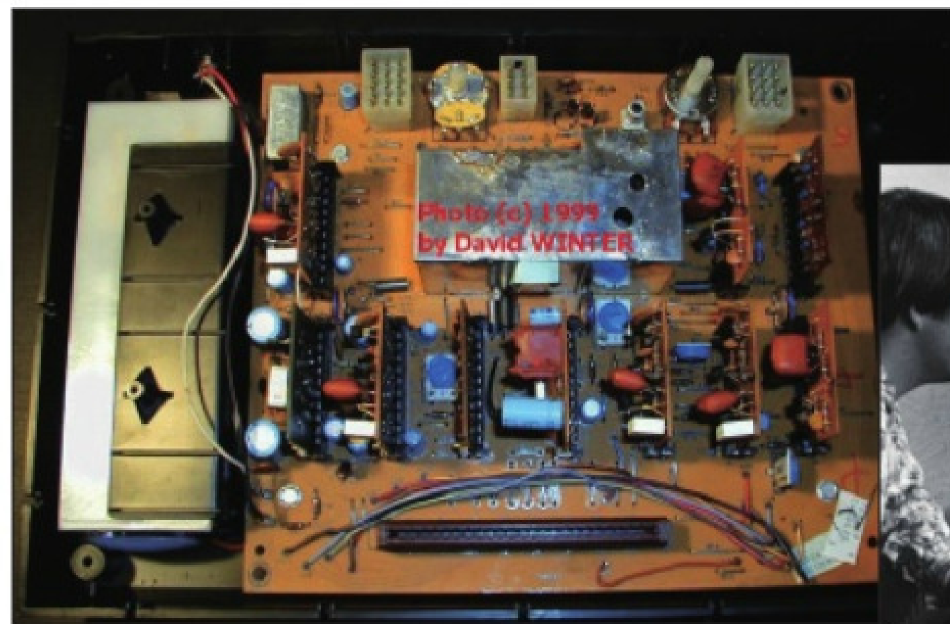
Magnavox公司于1972年所发布的Odyssey是第一款商业化的家用电视游戏机，它的原型就是拉尔夫·贝尔的“Brown Box”，但是距离贝尔开发出该系统，已是时隔5年。

前文提到，1968年贝尔申请到了家用电视游戏系统的专利权，这一年他邀请了当时几乎所有的主流电视生产商，向他们推介自己的这套系统。这些生产商中的G.E.、MOTOROLA、RCA、Philco、Magnavox等都表现出有兴趣，但最后却全都未采纳。好在山穷水尽之处终有柳暗花明，RCA公司的某个职员Bill Benders，当时对贝尔的系统非常感兴趣，但却没办法拍板。几年之后，他跳槽到了Magnavox，担任其副总裁，于是再度与贝尔谋面，双方再三商量，最后决定在1972年正式以“Odyssey（奥德赛）”的名称发售这款产品。



Magnavox Odyssey是第一款商业化的家用电视游戏机

正式发售的产品基本上是“Brown Box”的一个商业化包装，外形和结构已经与之后流行的红白机很相像。不过，其中的一些硬件细节仍是值得一提的：1.这台机器没有微处理器和任何存储器（它的售价才150美元左右），它是一个由模拟电路和数字电路混合组成的产品，电路板上只有各种离散式的元件，例如电阻、电容、二极管、三极管等；2.每台游戏机可玩多个游戏，游戏的切换是通过插拔类似卡带的插件板来完成，这些插件板上没有任何元件，只有不同的金手指跳线组合，它们就代表了游戏的各种逻辑（超简洁，超强大！）；3.限于当初的成本限制，游戏机仅主要控制光点的显示，而背景的产生，则需要一种半透明的塑料遮挡片，将它们遮拦在电视屏幕前，就能产生彩色化的背景，不过显然，背景并不是通用的，它们对应不同的游戏，而且尺寸只能满足当时的两种主流电视；4.游戏的控制器是一个上下方形、侧面梯形的墩状物，与最初的Tennis For Two游戏类似，它有两个方向控制杆，一个按钮；5.游戏没有声音；6.游戏包装中还有骰子、纸牌、记分板等物件，这都说明当时的游戏还只是实现了简单的逻辑，而像挑边、记分这类游戏附属操作，仍需其它物品进行辅助。



←Odyssey主机的内部电路板


→用户在Odyssey上玩游戏



切换游戏所用的类似卡带的插件板


用来“产生”游戏背景的塑料遮挡片



Odyssey所使用的游戏控制器

“Odyssey”在英文中指的是伟大的荷马史诗，它寓意着长期流浪冒险的生活。贝尔当年同意用这个名字，可能是想表达一种长年不辍、坚定前行的内在精神，不过这仿佛也预示了这套系统并不顺利的境遇。首先Magnavox采取了一种糟糕的销售手段，它将产品放在自己的专卖店中销售，并搭配自己品牌的电视机进行销售，在销售人员的错误指引下，当时人们认定这种产品只能运行在Magnavox的电视机上（这一销售案例的影响是：之后很长一段时间，同类的产品几乎都会说明“本机适用于一切品牌、黑白的、彩色的电视机”）。其次Magnavox并没有真正看到这一游戏系统的潜在商机，当贝尔一再提出要改善产品元件，甚至通过增加外设的方式来增加游戏的表现力，例如支持声音、增加更多游戏设计元素等，都遭到了Magnavox决策层的拒绝。

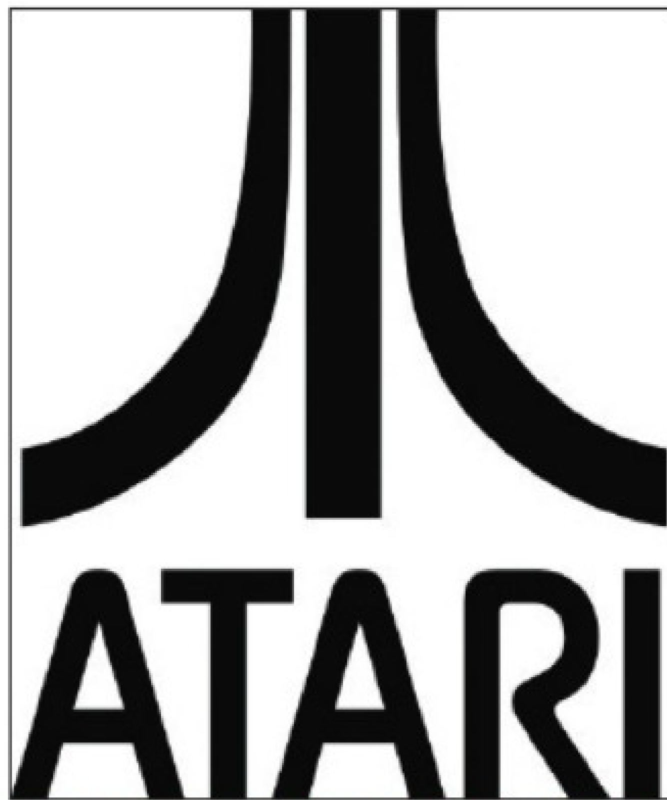
如此，Odyssey遭遇了平淡的销售市场，并在之后的竞争中不敌对手。

3.两个“Pong”，一个Atari（1972年，1975年）

这实际是前面第一小节中布什内尔故事的续章。1972年“Computer Space”游戏机在市场上的失败，让布什内尔意识到，游戏一定要上手简单明快，才能让用户喜欢上。后来他在某次采访中谈到：“人们并不喜欢在游戏之前阅读说明书。要获得成功，我不得不设计一个人们已经知道怎么去玩的游戏。”但要设计什么游戏呢？1972年5月，他代表Nutting公司去参加Magnavox为Odyssey所设的一次展会，作为一位普通的来宾，他玩到了Odyssey上一款简单的游戏：Tennis（网球）。他意识到这可能就是自己要努力的方向之一。

当时，Nutting公司正希望布什内尔能主持设计一款新机器，却不同意布什内尔希望分得股份的需求，这样，布什内尔离开了Nutting，希望能为自己打工。由于之前在研制“Computer Space”的时候，他就与伙伴们创建了一个公司，现在他们正式开始了公司运营，公司的名称最后定为“Atari”（布什内尔喜欢下棋，而在日语中“将军”的发音就是“Atari”）。

Atari运营之初，布什内尔雇佣了一名叫阿兰·艾尔康（Allan Alcorn）的工程师。鉴于艾尔康当时正处实习新手期，布什内尔便将之前从Magnavox Odyssey展会所获得的想



这个标志相信喜欢玩游戏的朋友不会陌生

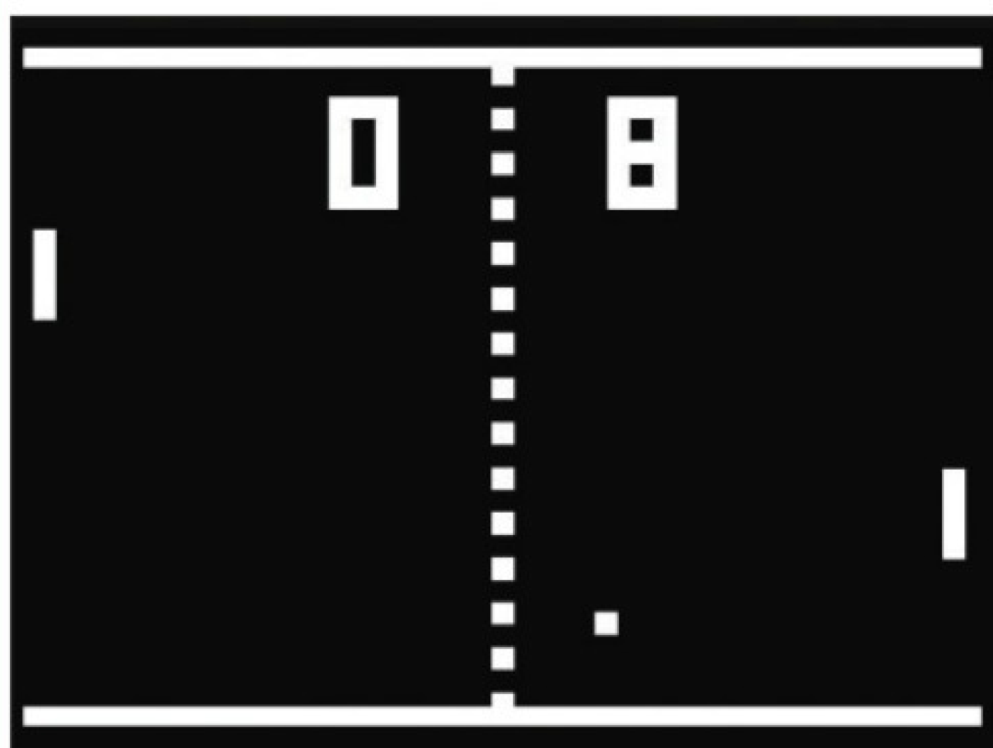

PONG的发明者阿兰·艾尔康

法交给了艾尔康去实现。从今天的眼光来看，这实际上是把一个游戏想办法从家用机“山寨”到街机上，不过，艾尔康在模仿、增加功能的同时，最重要的是给这款游戏注入了一个标志性的元素，那就是“PONG”。他的做法很简单：给游戏加上一对扬声器，当球发生碰撞时，就同时发出“PONG”的一声响。有可能是因为这是第一款有声游戏，声音又来得如此简洁明快，一众人玩过后都觉得挺不错，于是决定就此发行。



相比“Computer Space”，PONG的操作面板简洁了许多

最初，布什内尔希望能把PONG卖给当时著名的街机设备商Bally。在发现Bally对此并无兴趣之后，布什内尔决定自己来推广这款产品。在推广之前，他选择了一家本地的酒吧做为测试点。酒馆中发生的故事在历史上留下了浓重而有趣的一笔：当晚人们为PONG声所吸引，几乎酒馆中的每个人都玩上了一把。第二天从早上10点开始，人们就开始排队来玩PONG，到了晚上10点的时候，机器突然坏了。酒馆于是联系艾尔康去修理，经过一番排查后，艾尔康最后发现，死机的原因竟是因为机器内的硬币已经堆满了！在清空硬币之后，游戏又正常运转了起来。


PONG的游戏截图：玩家使用短线的“球拍”去格挡白点的“球”，上方数字为对阵记分

在听到如此奇妙的测试结果后，布什内尔不畏艰难，从银行搞到了一笔贷款，开始组织自己的生产线。在渡过最初的艰难期之后，产品开始带来相当大的利润，1973年一年，Atari总共卖掉了8500台机器（当时每年能卖出2000个大型弹珠台就被认为是成功的运营），每台机器的成本为500美元，但售价却高抬到了1200美元。

从硬件来看，Atari的第一台PONG同样没有采用更新的技术，微处理器、存储器等全都没用上。不过，它对声音的支持，以及简化后的操作方式，最终奠定了成功的基础。

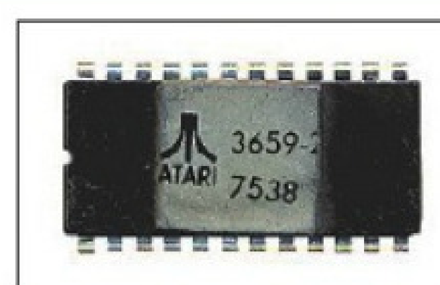
模仿与专利

Atari PONG的巨大成功轻而易举地轰动了整个业界。许多厂商开始投入生产类似的游戏主机，一时之间，“克隆”PONG的游戏竟然多达十数款，同时，Atari自己也在不断开发PONG的翻新版本。只是，模仿到底有没有法律界限呢？Magnavox Odyssey的发明人拉尔夫·贝尔早就注意到了这个问题，Odyssey上的网球游戏实际就是PONG最初的模仿对象。这样在1975年，Magnavox一纸诉讼状，将Atari以及“克隆”PONG的其它厂商，如Bally Midway、Chicago Dynamics等，一并告上法庭。事实非常清楚，最后Atari与Magnavox达成协议，由前者向后者支付高达70万美元的专利授权费。Magnavox拿下Atari之后，再接再厉，连下数城。如此，尽管Magnavox Odyssey可能是一个市场营销失败的案例，但它本身的价值、拉尔夫·贝尔曾经的努力，已经被另一种方式证明。

1974年，Atari启动家庭版PONG游戏机的开发计划。新产品的最大特色，是将一部分复杂的电路和元件，直接包装为一颗单独的芯片，这既增加了产品的稳定性，同时芯片的批量生产更为简单，可以在将来进一步降低产品成本，同时更重要的是，它实现了一种模块化的设计思想，这是一个产业走向成熟稳定所必经的途径。1974年末，Atari所设计的芯片先于产品模型出世，并且成为当时消费类产品中性能最强劲的一颗芯片。



Atari的家用版PONG同样取得巨大成功



Atari早期实现的PONG游戏芯片


Atari家用版PONG的内部电路结构，芯片在图的左侧

不过家庭版PONG的销售仍旧费了一番功夫。原因是经过几年的“消化”，人们已经对PONG产生了厌倦之感，而Atari的新产品价格不低，游戏效果却不可预料，这让渠道商和销售商们产生了抵制心理。好在Atari最后找到了当时影响力极大的多种商品零售商Sears，Sears给了Atari一个数量高达15万份的定单，所有这些游戏机皆贴上Sears的商标进行销售。在Sears的合作下，Atari的家庭版PONG同样取得了巨大成功。游戏机的性能让用户们耳目一新，1976年后，Atari开始自行销售该产品。

4.其它代表性产品

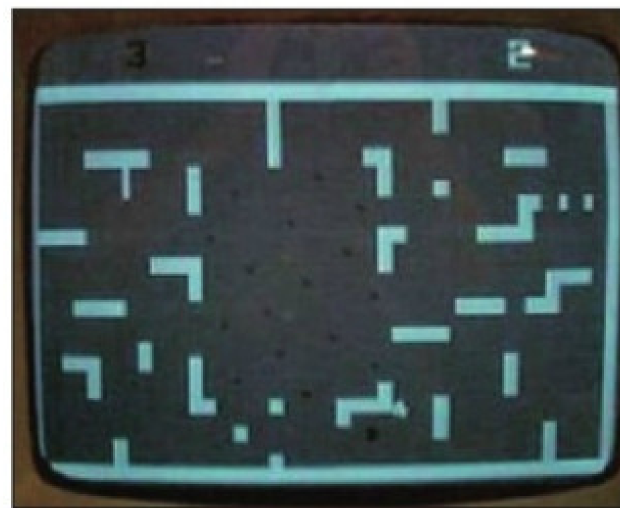
得益于70年代当时急速发展的半导体工业，这一阶段不断有商家将最新的技术应用到自己的游戏产品中。因此这一阶段中虽然多有模仿之作，但除了以上提到的经典产品之外，仍有不少其它产品可供圈点。

1）TANK（Kee Games，1974年）



首款使用ROM的电子游戏

Kee Games是当时Atari的一个强有力的竞争对手（至少它一开始表现出是这样的……），甚至有不少Atari的职员都跳槽"叛逃"到Kee公司。1974年，Kee所发布的一款街机游戏——TANK，几乎成为当年最引人注目的游戏产品。这款游戏的内容是控制两架坦克，在一个迷宫中躲避散落在四处的地雷。游戏在硬件中的炫目之处在于，它第一次引入了ROM（Read Only Memory，只读存储器）芯片。TANK的设计者主要在ROM写入了游戏所需的图形化数据，这样它就能在屏幕上显示更多、更复杂的图形细节，在这样的对比之下，之前的PONG游戏就显得颇为简单与粗糙了。


TANK的界面远比PONG丰富

不过，戏剧化的是，很快大家就发现Kee Games其实是Atari的全资子公司。如此掩人耳目的运营方式，只是为了打破当时大型街机分销商的排它性经营，通过设立看似竞争性质的子公司，Kee Games"克隆"了很多Atari的游戏，如此，Atari便可轻易将一款产品同时交给两家分销商。1974年底，两家公开了彼此的关系，并且开始合并，不过由于Kee Games的产品也非常热销，分销商们也就不再顾及之前的排他性经营协议。

2）Gun Fight（Midway，1975年）



Intel 8080是第一颗被用作游戏处理器的芯片



Gun Fight可以做得更复杂

"Gun Fight"是第一款采用了微型处理器的电子游戏。Intel 8080是整个游戏机最大的亮点，这是一颗划时代的CPU，由于采用了复杂的指令集以及40管脚封装，其处理能力大为提高，每秒能执行29万条指令，远胜当年引起布什内尔注意的第一款商用微处理器4004。在这颗强劲的CPU的支持下，"Gun Fight"的计算能力成为最大的竞争优势，具体来说，它可以提供更多样、更随机的游戏元素，例如枪手的移动可以更复杂，游戏中仙人掌等物体的出现也可更随意。

3）Telstar（Coleco，1976年）

1975年Atari在家用版PONG上取得的成功，同样吸引了一大批厂商进入该领域。而Atari在该游戏机中所使用的"pong-on-a-chip（一片芯片中的Pong）"观念，也开始深入人心。这时，一家原本专门生产大型整合芯片的厂家——通用仪器（General Instruments，GI）——开始酝造一个革命性的想法：设计一个可以提供球类及射击类游戏功能的低成本芯片，让任何一家游戏生产商都可直接使用。而这个想法果然改变了整个电子游戏产业的进程，在一年之内，几乎所有的家庭电视游戏生产商都开始考虑引入GI所设计的芯片（Atari除外，他们一直在研究自己才可使用的芯片）。



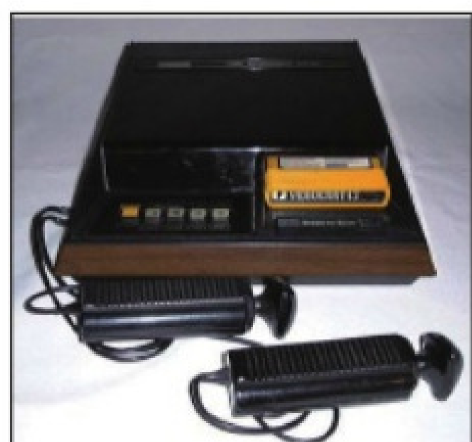
GI公司生产的AY-3-8500芯片

1976年底，许多厂商都希望能在圣诞节上架自己的家用电视游戏机。不过最后只有Coleco公司的Telstar产品在最后时刻准时出现在货架上，而这款机器正是第一款采用了GI芯片的游戏机。这块名为"AY-3-8500"的芯片可提供6个游戏，每个游戏都可有不同的难度设定，Telstar的最初版本提供了3个游戏，每个游戏具备3种难度。Telstar取得了巨大的成功（也可以说GI取得了巨大成功），当年其销售额达到了Atari机种的一半。显然依照Telstar的做法，这块芯片还可变化出其它机种，而Coleco正是这样做的，最后开发了一系列的Telstar产品。



Telstar成功地在家用游戏机市场上分到一杯羹

4）Channel F（Fairchild，1976年）


第一款使用卡带的游戏机

这款游戏机有两个鲜明的特点。首先，它采用了Fairchild自产的CPU"Fairchild F8/3850"，该芯片最早由Intel创始人之一罗伯特·诺伊斯提出设计（当时他尚在Fairchild工作），Channel F是这款芯片的第一次公众亮相。其次，这款游戏第一次使用了"游戏卡带"的设计概念，游戏者可将黄色外壳的卡带插入主机盒右下侧的插槽，以更换游戏。游戏卡带中使用ROM存储器记录每个游戏的程序数据，由于游戏与主机完全分离，这种方式也被认为是"Programmable（可编程的）"。该方式也使得游戏可以被单独销售，当时Fairchild将每个卡带的价格定为19.95美元。由于Channel F的功能完善度非常高，一般认为是推动Atari VCS（引领家用电视游戏机黄金年代的一款机型，请参见后文）出现的最直接因素。（未完待续）



至死方休

■福建 零之眼

一部优秀的小说最重要的应该是什么？

优美的文笔？曲折的情节？让人印象深刻的角色塑造？不，以上要素虽然都是构建一部优秀小说的重要成份，但真正的核心远不止如此。

对于优秀的小说而言，最关键的不是作者利用文章讲述过什么故事，也不是作者通过文章要向读者传达什么理念，而是藉由自己写下的文字能启发读者产生多元化的思考——自己的文章拥有深刻的主旨自然重要，但能让读者阅后感到余韵未尽并展开自发性的思考，这，才是一部优秀小说最关键的核心所在。

从某种程度来说，本期选登的这篇文章就是诞生在这种思路下的产物：这部小说中包含着好几个截然不同的主题，爱情，生活，信仰，战争，生与死，至于何种主题会引发你的共鸣，你可以自由选择。

最后要指出的是，采用多元化的主题让不同的读者产生不同的观感自然是不错的写法，但如果能将每个主题更为深化更加突出不同主题之间的矛盾与冲突的话，这篇文章的水准会更上一层楼。

加油，零之眼同学，请继续努力。

克拉莉斯把那枚如今已经毫无价值的坠饰放在坟墓上，坠饰上的宝石似乎明显地黯淡了下去。

当准备起身离开时，她低头重新看看那坠饰，它正死气沉沉地躺在棺材顶部的浮雕手中。此时，阴风又起了，克拉莉斯刚刚想到些什么，却被这阴风……被这平常的阴风给打断了。

一时间，周围的一切都重新归于平静。

1

克拉莉斯第一次见到尤瑞夫，是在洛丹伦王室举办的舞会上。那时候，洛丹伦自上而下正洋溢在反击兽人侵袭胜利的欢庆气氛中，所有人的脸上都挂满了欢乐与自信。

也只有在这种时候，那些惹人嫌的王室贵族们才会暂时放下树立已久的官架子，摆出一副屈尊下就的低姿态出来。看看那边的理查德公爵，应邀与一位夫人步入舞池的他已经是左支右绌，方寸大乱，皮球似的肚子尽管被背带勉强托起，却在失去气力的肩头下止不住下滑的趋势；肥胖的脸上油汗四溢，光亮的秃顶愈发油光可鉴。他喘着粗气，时不时掏出一块手帕擦拭一下，但这分明只是徒劳。另一边，军情七处的马赫思上尉斜吊着眼睛，坐在舞池下面的桌子上，一

边呷着杜松子酒一边饶有兴趣地观看着理查德的表演，嘲讽似地扬起了眉毛，峭壁似的脸上满是尖刻与不屑。他一边欣赏一边发出“啧啧啧”的赞叹，好似是在感慨，实际上却是在讥笑，即便全身正装也丝毫掩盖不了散发自周身的偏见与傲慢。还有詹姆斯上校，弗丁将军，伯瓦尔公爵，他们正凑在一起喝酒聊天，时不时爆发出一阵高分贝的笑声。

而对于克拉莉斯来说，这些贵族的名字是从悄悄议论的耳语与封面华贵的宾客名单中知晓的。父亲一直希望她能嫁个贵族，进入上流社会，成为贵妇人，他要求克拉莉斯抓住一切可能的机遇结识上层人物。克拉莉斯并没有拒绝这种期望，却也没有爽快地答应什么。她只是消极应对着——记下该记住的名字，忘掉应该忘记的人。

她回想起多年前与父母同住时的情形，那时候，父母强迫克拉莉斯认同他们所坚持的价值观，但对克拉莉斯来说这些毫无意义。生活在那个家庭里，即使只是几滴肉汁洒到桌巾上，都会引发一场争吵。

克拉莉斯为了逃避，就从父母家翻出去，在寒风中进入了安伯米尔学院。她刻意疏远那个充满争执的家庭，令人难堪的童年也随着时间流逝而渐渐淡去。后来母亲因病早逝，父亲的偏执性格却还是没有多少改观。一方面，她出于伦理和美德，接受着父亲的严苛要求，另一方面，又为这种无聊的生活厌倦不已。

沉寂的遐思总会被突如其来的事件所干扰——舞会上忽然发出一阵骚动，人群里出现一阵交头接耳的嗡嗡声，但并没有持续多久，一声清脆的酒瓶炸裂声猛地盖过了一切，鸣奏着的音乐在这样的势头下戛然而止。人群在一瞬间安定下来，围绕在事端的中心——理查德公爵和马赫思上尉身边，静观事态的发展。

肥胖的理查德公爵手里握着半支碎酒瓶，涨红着脸呼呼直喷粗气，“马赫思上尉，鄙人一向尊敬您，从未与您有过交恶……但如果您再发表这种有损鄙人声誉的言论，鄙人发誓，以圣光的名义，鄙人将追讨到底！”

马赫思上尉依然一副轻描淡写的样子，他慢悠悠地整了整领结，正了正礼帽，拉了拉白手套，不紧不慢地开了口：“理查德公爵先生，对你所说的一切，我表示非常迷惑。请问，如你而言，我发表的所谓‘有损你声誉的言论’到底是指什么？”

公爵脸上一阵白一阵红，手中紧握的破酒瓶使他看起来像是操着刀的卑贱屠夫，他激动地嚷道：“鄙人与莉莉夫人的关系只是纯洁的一般友人罢了！绝非你口中的那种下流无耻的男女关系！莉莉夫人之所以莅临鄙人舍下，乃是因为与鄙人共同商讨紫罗兰之塔的修缮事宜，绝未发生过什么越轨苟且的行为！”

上尉仿佛听到什么笑话似的，脸上绽出轻浮的微笑：“纯洁？呵，不尽然吧！为何我军情七处的线人在你宅邸看到的却是全然不同的另一幅情景呢？噢，莫非世上有另一个长得和你一模一样的理查德公爵，在纯洁的理查德公爵不在的时候就出来扮演潇洒、放荡的理查德公爵？是这么一回事？噢——”

公爵气得拿酒瓶颤颤地指着上尉，一时连“鄙人”的称谓都顾不上了：“你，你竟然派人监视我！我要禀告泰瑞纳斯陛下！我要控告你滥用职权！我要反驳你的中伤诽谤！我要和你决斗！”

上尉夸张地惊呼：“喔！多么勇敢无匹的公爵！做出了多么英勇无畏的决定！他竟然要去和一个上尉决斗！哦，天哪！这一定可以入围今年的艾泽拉斯年度笑话评选了，哈哈哈！”

公爵的肥脸憋得像一块猪肝，“啪”的一声扔掉破酒瓶，“嚓”的一声抽出装饰华丽的腰刀，这次只有简短的五个字：“拔出你的剑！”

上尉敛住了脸上的笑容，目光一下子变得比公爵的腰刀更锋利。他一言不发，“噌”的抽出了佩剑，将剑尖指向了公爵。

事情一发不可收拾，舞会就这样变得一团糟，至少比克拉莉丝想象的还要糟糕。克拉莉斯讨厌贵族，厌恶他们的装腔作势，尔虞我诈，鄙视他们的种种行为，更烦人的是明明如此还得遵从父嘱强颜欢笑穿梭于上层聚会。可克拉莉斯仍然不愿意看到他们自相残杀——自己不在场也就罢了，但今天明明穿着家里看起来最为相称的女式露背晚礼服呢！说不定就要在今天染上飞溅的血污斑点了，即便只是想想曾经在血雾弥漫的厅堂上待过，也觉得无法忍受。

“理查德公爵，马赫思上尉，请停下来，要决斗请务必到外面去，这里是社交场所！如果你们还想保持起码的贵族体面，就请尊重其他人的处境！”远远的，她冲着两位贵族愤怒地嚷道。人们诧异地转过头来打量着她，小声发出诸如“这是谁？”“疯了！”一类的议论，这让克拉莉斯很是恼火。不过两位贵族毫不领情，他们的全部精力都集中在对方身上，甚至根本没去注意这个蹦出来的小丫头。

“喂，你们！请出去决斗！”见对方毫不理睬，克拉莉斯向公爵和上尉走了过去，这时她和两位贵族的距离至多不过10英尺，“请出去，立刻，马上！我说啊，你们……”就在下一个瞬间，她眼前突然一花，只看到上尉从6码的距离外转眼就冲了过来，同一个时刻，公爵肥胖的身躯也贴到了跟前。一切来得太过突然，她的身体像凝结在松脂里的倒霉小虫子一样一动不动，但意识依然出奇地清醒：她清晰地听到了来自人群里面的一声贵妇人尖叫和某个男子叹息似的咕哝。

暴怒的贵族二人和夹在中间与之毫不相关的乡绅女儿，真是怪异的组合。闪念里，克拉莉斯无不自嘲的想到：“但愿圣光能让我的喉咙先溅洒出炽热的鲜血，而不是使我的晚礼服先被利器所洞穿。”

如同许多故事那般毫无悬念，在这个无比危险、近乎绝望的关头，我们的男主角圣骑士来英雄救美了。一把圣锤呼啸飞出，砸到理查德公爵硕大的肚皮上，给了公爵一记强大无比的制裁；旋即，马赫思被一种莫名的忏悔信念所支配，举起的佩剑愣在半空，再也没能劈下去。而克拉莉斯则被施予的强大无比的保护祝福所笼罩，全身都发出炫目的白光。尤瑞夫在克拉莉斯面前，没有像英雄理应的那样站得笔直。恰恰相反，他佝偻着身子，双手叉腰，口里还呼呼地直喘大气。事实上，转瞬之间使出三种如此强大的神术已经将他的精神力消耗殆尽，没有瘫软在地上已经算是强撑了。然而克拉莉斯依旧一眨不眨的望着尤瑞夫，歪着头颇若有所思，如同一只毛发蓬松的雏鸟。那一年她正好17岁。

婚后的日子里，有一次尤瑞夫无意中谈起了这件事情，他问克拉莉斯当时在想些什么，是不是对他一见钟情，是不是当场就爱上了他？克拉莉斯笑着回答：“噢，不，亲爱的，我当时只是在想，其实你只要单独给我施加一个保护祝福就已经足够了。”

2

克拉莉斯是瑟伯切尔镇上小有名气的美人，自打她16岁起从外出路遇的男子磁铁似的眼神和赞叹的口哨声就证明了这一点。圣光啊！假如圣光真的存在，那也一定对克拉莉斯偏袒了太多。瞧她那金色卷曲犹

如瀑布的长发！比起洛丹伦那所“最好的线团”做出的极品丝绒也毫不逊色；瞧她那双美丽无瑕的眼睛！即便是上品店里的艾泽拉斯钻石遇上它也要黯然失色；瞧她那张柔软润泽的鲜红小嘴！就算迎着清晨第一滴朝露采摘的艾尔文森林樱桃也会对着它黯然神伤；还有那亚麻色的柔滑肌肤，纤细的腰肢，修长的双腿，饱满而充满诱惑的酥胸，这一切无不是赞美和嫉妒、阿谀与诋毁的发源地。更难得的是她的聪慧与机敏：在安伯米尔读书的时候，她不但在规定学业中游刃有余，而且经常提出类似“能不能把亚硝酸与施放精神力魔法碰撞溅射出的黑粒子结合”这样的高难度问题，令导师也哑口无言。她本身渴望做一名牧师，但父亲坚决不同意——事实证明，事业上心机过重的女人会很难嫁出去。他不希望自己的女儿到了30岁还是个执著于救赎灵魂与惩戒罪恶的老处女。

相比之下尤瑞夫就要平凡得多。作为克拉莉斯的同学，他在安伯米尔读书的时候就对这枝校花一见倾心。只不过在那个时候，他把克拉莉斯摆在了国王泰瑞纳斯一样的尊贵地位，只能远远加以注视，甚至连额外流露的视线都会令他自惭形秽。后来，因为一位远房贵亲的相助，他来到了洛丹伦皇家圣殿骑士团，成为了一名看似荣耀实则平凡的圣骑士。他接受的是骑士的传统教育，把荣耀，美德，正义还有圣光看得高过一切；他为人友善，从不为了琐事而与他人相争；他中等身材，相貌平平，一头粗硬的金色短发，一张轮廓清晰的脸庞，不经常刮脸而显得青色胡茬密布的下巴，只有眉宇间还似乎透着一股英气；总之，他虽然不能说丑陋，但也谈不上帅气。唯一令人欣慰的是他的出身尚算不错，父亲在斯坦索姆当书记官，母亲则在洛丹伦皇宫的建筑规划部担任文职，因此与克拉莉斯倒也称得上是门当户对。事实上，尤瑞夫对上尉和公爵作出的攻击行为，若不是他父亲和母亲动用多年建立好的人脉关系网，努力在要害人物中用好话和贿赂进行周旋，尤瑞夫早就以“冲撞上级”的罪名进了监狱。

命运就是如此的奇妙而浪漫。原本生活在两条平行轨迹的二人，就因为这一次突发的舞会意外而产生了交集，擦出了火花。年轻的克拉莉斯从尤瑞夫坚毅的眼眸里看到了可以为之托付终身的价值，而尤瑞夫也重新唤起了学生年代珍藏心底许久的爱情。他们沉溺于相思和爱恋之中，互相给予，又相互索取。

每当第一缕阳光从艾泽拉斯的地平线上升起的时候，尤瑞夫就骑着那匹身披铠甲的战马，顾不得半夜巡守的疲劳，从洛丹伦皇城出发，颠簸二三十里路来到芬里斯岛上，采摘克拉莉斯最为喜欢的，正为露所滋养的新鲜野蔷薇。然后他草草的用湖水洗过把脸，整理下仪容，随即马不停蹄的赶回瑟伯切尔镇上，用最快的速度在克拉莉斯的小屋栅栏前摆上这一束蓄积着绵绵爱意的红蔷薇。很多次克拉莉斯还在阁楼的床上做梦，突然之间梦境就被由远及近的铁蹄声或者战马“呼呼”的喘息所打断。她睁着惺忪的睡眼，打开窗户，必定就能看到那个傻小子在楼底下冲着她微笑。有时候她懊恼尤瑞夫惊扰了自己的美梦，“啪”的一声把窗户合上，倒下身子继续睡觉，留着不知所措的尤瑞夫在那里直挠头；有时候她冲他招手，叫他的名字“嗨！尤瑞夫！”，这个傻小子就回应一样挥舞着右手，同时咧着嘴冲她腼腆地憨笑，父亲则在楼下发出很大声的干咳。没有野蔷薇的季节尤瑞夫就用紫色的牵牛花来代替，而实在是无花可采的冬天他则改为热乎乎的牛奶和香喷喷的面包——当然不是那种魔法制品，而是从提瑞斯法林地牧场产出的，被店主自豪地称作“圣骑士中的乌瑟尔，面包中的提瑞斯法林地牧场”地位的绝佳口感早餐。

而在平日的约会里，尤瑞夫也以自己谦虚宽容的态度，善良朴实的心灵，善恶分明的品性感染着克拉莉斯。他从不强求别人去做无法办到的事，他不会说：“这把斧子实在是太钝了，你来帮我砍倒这棵树吧！”；每个月发薪饷，老有人抱怨自己为何加班加点才挣得这样几个金币，他从来不会，他只拿取属于自己应得的那份酬劳，不去计较其他的利益得失。然而他又并非懦弱而没有自主判断的人，对于上司的无理要求，他拼得惹怒对方，也不会执行：一次在迎接索瑞尔大帝的会议上，索瑞尔的亲信看到大帝的杯子空了，就叫侍立在旁的尤瑞夫倒一杯咖啡回来，尤瑞夫坚决地拒绝了这个要求：“对不起，请恕我无法做到。洛丹伦圣殿骑士是用圣锤来保卫国王和他的子民的英勇战士，而不是擦地板倒咖啡的佣人。”这令索瑞尔非常生气，对泰瑞纳斯国王提出了抗议，说尤瑞夫不尊重他。泰瑞纳斯国王当时对索瑞尔提出道歉，说要好好管教部下；待到客人走后反倒对尤瑞夫青眼相加，称赞他有自己的原则和信念，值得嘉奖。这事使得其他惟命是从的同僚报以一片嘘声。

在白杨谷星辰闪烁的夜空下，他们曾经深情拥抱；在黑海岸浪花纵跃的沙滩上，他们曾经留下一串串欢乐的笑声；在湿地野兽频出的丘陵上，他们创造了刺激、惊险的捕猎记录。短短的两年相恋经历，令他们恨不得将记忆镌刻在艾泽拉斯大陆的每个角落。他们买下了各种各样的纪念品，像是铁炉堡的矮人酒杯，灰谷的暗夜精灵弓箭，据说来自雷霆崖的萨满开过光的祭祀图腾项链，还有塔拉里斯地精极力吹嘘名叫什么“FX涡轮驱动三汽缸能量转换装置”的玩意儿。最后一次是在艾尔文森林扎营的暗月马戏团里，他们抽过了暗月卡牌，玩过了可以遥控的蒸汽战车，又喝过了口感诡异的雷霆蜥蜴鳞片酒，买了两桶爆米花观看那个号称是“世界上最强壮的女人”的表演。只见那女人将大船驻岸用的巨大铁锚单手举起，赢得了满场的掌声。克拉莉斯开玩笑地说：“假如有一天我也变成这样，你还会爱我吗？”然而半天却没有得到尤瑞夫的回答。克拉莉斯疑惑的扭头看去，发现尤瑞夫根本没有看表演，他一直直勾勾的盯着自己。克拉莉斯伸手在尤瑞夫眼前晃晃：“喂，你没事吧？”不料却被尤瑞夫一把抓住手腕。他的眼睛在暗棚里面闪闪发亮，喉头急速蠕动，手心湿漉漉一片，仿佛正在酝酿什么情感。

好久，尤瑞夫终于像下定决心似的发话了：“克拉莉斯，我对你的忠诚堪比我最敬仰的圣光，我和你的相处的过程就如同被圣光照耀的感觉一样丝毫不觉漫长。我爱你，克拉莉斯！在勇敢无畏的信念支持下，我希望你，美丽的克拉莉斯，能够嫁给我！成全我那长久以来的追求！”

“好的。”

“咦？”

“我说好的。”

“呃，你是不是没听清楚什么我刚才说什么？我再说一遍：克拉莉斯，我对你的忠诚堪比我最……”

“我愿意嫁给你。”

如此爽快的反应显然超出了尤瑞夫的预期，他一楞，变得结结巴巴起来：“哎？可，这，这实在是……但是，你，你为什么……”

“因为我同样爱你。”

没有再多解释，克拉莉斯主动吻上了尤瑞夫的双唇。拜这一吻所赐，尤瑞夫刚才的局促与焦躁瞬间一扫而光。他僵硬的身体活转起来，一边温柔的拂着克拉莉斯美丽的头发，一边尽情享受着这个绵长的吻。

帐篷里的观众突然爆发出一片热烈的喝彩，响指、口哨、尖叫、呐喊

不绝于耳，也不知道是为了精彩的表演还是为了这一对情侣。不过对于克拉莉斯和尤瑞夫来说，他们什么都没有听到。现在，他们唯一能够感觉到的，就是对方的心跳，和炙热的嘴唇。

这一年，克拉莉斯19岁。

3

婚姻遇到了意料之中的麻烦——克拉莉斯的父亲提出反对是理所当然的事情，在他看来，这个平庸、世俗的圣骑士不能对他女儿的后半生担负起哪怕是一丁点的责任。他说："以圣光的名义，我发誓，这个卑微的圣骑士绝对不会让你幸福。"可是，我们能想象，对于这一对相爱了两年的恋人来讲，此时的世界能够看到的唯有彼此，灵魂发出的共鸣能够听到的也唯有对方。已经没有任何障碍能够阻止他们了，即使是亲生父亲也不行。所以，一方面，克拉莉斯表现出了前所未有的执拗和强硬，倔强地抵抗着来自父亲的压力。她斩钉截铁的说："父亲，向来我都对您无比尊重，也从未悖逆过您的任何要求，但是，唯有在这件事情上，我绝不让步，绝不！"另一方面，一向坚持原则的尤瑞夫也妥协了，他央求经常与上层人物打交道的父母试着想些办法，说服克拉莉斯的父亲。于是，在尤瑞夫父母的活动之下，克拉莉斯的父亲经常接到大人物莫名其妙的传唤，说是商讨商务，但实则在不痛不痒地扯过半天家常以后，话题就会拐到他女儿的婚事上去。有一次他甚至接到了海军上将戴林·普劳德摩尔的亲笔书函，信中先是把尤瑞夫一顿好夸，说这个年轻人如何如何英勇，如何如何勤勉，然后又说这桩婚事实乃圣光赐予的天作之合，是艾泽拉斯百年未遇的福祉，希望足下能够好好考虑云云。在克拉莉斯的父亲看来，这封信函的意图分明可以概括成：我命令你即刻同意克拉莉斯与尤瑞夫的婚事。就这样，在由内而外的双层打压之下，克拉莉斯的父亲最终选择了放手。

婚礼庄严而隆重，尤瑞夫所在骑士团的队长有意要让他的部下好好风光一回。唯一的遗憾是克拉莉斯的父亲没有参加，他托辞自己身体不适，把自己关在屋里闭门不出。那时，听到这个消息，穿着婚纱的新娘，美丽的克拉莉斯心里猝然涌上一股强烈的负罪与内疚感，泪水几乎就要夺眶而出；可在大庭广众下哭出来又是多么丢人的事情，最后她还是背过转身去，将失控的情感全力压抑了下去。

当牧师宣读："克拉莉斯，你愿意接受尤瑞夫成为你的合法丈夫，按照圣光的法令与他同住，与他在神圣的婚约中共同生活吗？你承诺从今之后始终爱他、尊敬他、安慰他、珍爱他、始终忠于他，至死不渝？""我愿意。"然后，当两人拥抱在一起，互相亲吻的时候，尤瑞夫惊讶地发现克拉莉斯流泪了，虽然只是眼角的一滴。但他什么也没有说，只是轻轻的将那滴眼泪拂去。

多年以后，他们在一起的时候，尤瑞夫犯过很多错，可悲的是他自己却浑然不觉。琐事将日常生活肢解，婚姻充斥着锅碗瓢盆，他们两人之间的点点滴滴已经模糊不清。他知道她曾经试着要宽恕他，但在这个相信因果规律的世界里，我们都被训练得吝于宽恕。轻易对人宽恕的结果，反而可能令我们自己更受伤害。但如果我们能从错误中学习，并且因此成为更好的伴侣，难道不应该得到奖励吗？尤瑞夫一生都试着宽恕别人，却没有想到身边这个并非圣骑士的女人，每时每刻都在宽恕着自己。假如世界以不同的方式运行呢？假如有机会对她说，"我说错话了，我不是那个意思。"然后她会回答，"没关系，我都了解。"她也许不会转身离去，生活可以继续下去，他们可以接受教训，变得更成熟。可即使尤瑞夫得到教训，不会再犯同样的错误，两人的关系已经无可挽回的变调了——至少，再也无法重现婚前的那段幸福时光。克拉莉斯的父亲"我发誓，这个卑微的圣骑士绝对不会让你幸福"的预言似乎无情地得到了验证。

时代的洪流并不会因为个人的感慨而停驻，光阴的马车依然向前驰骋。在与身边这个圣骑士支离破碎的生活磨合的过程中，克拉莉斯由娇生惯养的小姐变为了温厚，敦良的少妇。25岁时她有了一个儿子，一年后再度添丁，生下一个千金。尤瑞夫的改变却不是很大，他依然是克拉莉斯当初遇到的那个样子，仍旧谦忍宽容，坚持原则，只是经过几年的努力，他从圣殿骑士团队员晋升到了队长，因此自某些方面看起来要比从前成熟一点——是错觉也说不定。或许男人对时间的魔法真的拥有抗性。

至于大环境，艾泽拉斯世界的形势同样在不断变化，急剧逆转。战争连绵不绝，每天都有噩耗传出，尤瑞夫的工作也一天比一天繁忙。兽人的侵袭并非重点，现在，洛丹伦大陆开始流传一个令人战栗的传说：据称在斯坦索姆，不计其数的居民已经感染了某种致命的瘟疫，陆续开始有人死去。更可怕的是，病人死后不久会在某种邪恶的力量控制下复活，变成恶心、腐臭的僵尸，疯狂地攻击其他人。这个流言顿时让全国上下的人民陷入了恐慌。不过洛丹伦王国官方很快给出了一个声明：他们将派年轻的阿尔萨斯王子和最资深的圣骑士乌瑟尔去斯坦索姆实地调查并解决此事。

那天晚上，尤瑞夫回来得很晚。吃过了夜宵，他就一个人坐在书桌前，对着窗户发呆。克拉莉斯收拾完家务，哄睡了两个孩子之后，就回到卧室，坐在离丈夫不远的地方缝补衣服。她没有去问："你今天看起来好奇怪？发生了什么事情？"因为她了解她的丈夫——不想说的时候，你问他也只会得到含糊其辞的答复。到了想说的时候，他自然会主动告诉你的。

时间仿佛走走停停，流动得很不顺畅，窗外的夜空也在停滞的气氛中显得格外凝重。克拉莉斯一针又一针，一线又一线地缝补着丈夫前日磨破的肩甲护垫。

"克拉莉斯。"

"嗯？"

"明天，我就要随阿尔萨斯王子的部队一起，进攻斯坦索姆了。"

"进攻？"

克拉莉斯睁大了眼睛。

"对，调查只是官方给出的说法，事实上根本就用不着什么调查了。斯坦索姆已经完全被天灾军团和瘟疫给控制了，阿尔萨斯王子说要去那里完成净化，确保瘟疫不会扩散。"

"……"

"还有……我的父亲还在里面。我已经很久没有收到他的回信了。"

一霎那间，克拉莉斯不知道该说些什么才好。她知道此时任何安慰都显得苍白无力，像是小动物对上矮人的火枪一样徒劳。那种无能为力的感觉再一次支配了她的身躯，她想起身拥抱她的丈夫，却感到自己的怀抱也是如此冰冷。结果，她什么也没说，什么也没做，自始自终，只是呆呆的看着丈夫那青云密布的下颚。

"……愿圣光保佑他。"尤瑞夫最后说道。空气中仿佛有什么开始凝结，发出噼噼啪啪的响声，仔细倾听，那动静却又由近及远，渐渐的远去了。

那年，克拉莉斯28岁。

4

她听说了阿尔萨斯王子与伟大的圣骑士乌瑟尔意见相悖，最终不欢而散、分道扬镳的事情；她也听说了

斯坦索姆里面阿尔萨斯王子与梅尔甘尼魔王之间那场血腥而残忍的屠杀竞赛；她还听说阿尔萨斯一意孤行，循着复仇的怒火一直追踪到了遥远而寒冷的诺森德大陆。但惟独，对于她的丈夫此次在斯坦索姆的遭遇，她一无所知——并且无从知晓，因为尤瑞夫只字不提。

只有圣光才知道他是如何闭起眼睛，对着满地流淌的殷红鲜血和火光弥布的断垣残壁视如不见；是如何堵着耳朵，让凄惨的哀号空旷地响彻整片烧得通红的城镇，自己却在一旁置若罔闻；又是如何狠下心肠，提起利剑亲手斩杀曾经发誓要用生命去捍卫的宗族同胞。也只有圣光才知道他是否在里面遇见了多半已经变成食尸鬼的父亲，是否一句话不说，只是机械麻木地在对方心脏上狠很捅上一剑，干脆利落地结束自己生身父亲的痛苦——这些统统只有圣光知道。

在外人眼中，尤瑞夫还是那个尤瑞夫，依旧是那位洛丹伦圣殿骑士团队长，仍然谦忍宽容，坚持原则；可克拉莉斯，两个孩子的母亲，圣骑士的妻子，依然敏锐地嗅出了丈夫的细微变化。尤瑞夫就是变了，潜藏在眼神里的某些东西出卖了他。然而要问尤瑞夫具体有什么变化，克拉莉斯也说不上来。

尤瑞夫越来越忙了，他开始很少回家。一方面，天灾军团永不停歇的疯狂进攻令国家的周边局势越来越紧张，奉命执行后勤任务的他每天都忙着与绷带，武器，铠甲，帐篷之类的物资打交道，实在脱不开身。另一方面，克拉莉斯觉得他在刻意回避着什么。

在难得的久别重逢日子里，他们的孩子杰西卡时常缠着父亲讲述战场上那些英雄人物的光辉传奇，眼眸里充满着羡慕与向往。

“真棒！我长大了，也要像弗丁叔叔那样所向披靡，打得天灾军团望风而逃！”

克拉莉斯在一旁笑了，她等待着丈夫对儿子的“远大志向”提出表扬。

可是表扬没有出现。尤瑞夫听到儿子的话，皱着眉头沉思了半晌。

“我的儿子，你知道么？圣光，伟大的圣光，对于每一个人都是公正的。它不会因为你出身高贵就对你百般偏袒，也从来不会摒弃那些身份下贱，职责卑微的人类。我从来不要求你变得多么出类拔萃，因为你的父亲自己也无法做到这一点；但即使这样，圣光依然护佑着每一个世人，无论是弗丁将军，还是我，抑或是其他每一个普通的士兵，都平等地为圣光服务，你明白我的话吗，亲爱的儿子？”

年幼的杰西卡似懂非懂的点了点头。以他的年龄想要理解这番话确实有些勉强。

洛丹伦毁灭的一天终于来到了，讽刺的是，它没有葬送在兽人的手里，没有屈服在天灾军团的铁蹄下，却被民众从前爱戴和尊敬的阿尔萨斯王子亲手终结。他以独特的方式继承了泰瑞纳斯的王位，让死亡的钟声响彻整片大陆。洛丹伦王国不复存在，取而代之的是荒芜与废墟。

瑟伯切尔这个小镇因为远离城市中心，反而幸运的躲过一劫。尤瑞夫在一片混乱中指挥小队杀出重围，受了轻伤。而他的母亲在这次叛乱中失去了踪迹，生死不明——但，除了尤瑞夫的家庭，又有谁会去在乎呢？数以万计的人在叛乱中丧生，又有数以万计的人颠沛流离，不知所踪。现在每个人都自顾不暇。

“亡灵……都是因为那该死的亡灵……它毁了阿尔萨斯王子，也毁了洛丹伦。”在家里养伤的时候，尤瑞夫时常这样喃喃自语。他的右胸被利刃砍中，皮开肉绽，所幸由于板甲的保护，没有伤及到要害。“总有一天，我要他们血债血偿！”

“亲爱的，不要多想了，等你的伤养好了再说吧！”每次，克拉莉斯都会这样安慰她的爱人。

圣光是否真的存在？如果是，它究竟又存在于哪里？每当问到这个问题的时候，最资深的牧师也只会这样抽象的告诉你：“孩子，它无处不在，无所不在。”

或许，它从来都无法以肉眼可见的实体出现，而只能作为一种飘渺的信仰留存在人们心目中。即便是这样，无数英雄依然为圣光赴死，用圣光铭志。大将军阿比迪斯和审判官伊森利恩逃离了那场洛丹伦的劫难，不久以后，他们联合大领主莫格莱尼在残破的大陆征集一切可用之兵，很多前白银之手的战士们都加入了他们。他们三人共同成立了一个新的组织：血色十字军。

那天，当丈夫说起“克拉莉斯，我有一件事情要和你商量”的时候，克拉莉斯就隐隐约约猜到了什么。因此，当尤瑞夫把他决定要加入血色十字军远征壁炉谷的意图和盘托出之时，克拉莉斯一点儿也没觉得惊讶。

“圣光是我们用来与亡灵抗争的最重要的东西，”尤瑞夫说，“所以，我希望你理解我的决议。”

克拉莉斯咬着下唇默不作声，纷乱的思绪和翻飞的情感不断在她心里搅动。长久以来，尤瑞夫是孩子们眼中的好父亲，队员们的好队长，邻居心目中的热心肠。但是对她自己来说，他真的是个好丈夫吗？自结婚以来，他们有多久没有出去浪漫了？自己有多久没有收到丈夫的生日礼物了？多少次忽略掉了她的精心装饰和细致妆容了？这些都算不了什么，最可悲的是，这么多年过去了，自己对身边这个人的了解，并没有比结婚前恋爱时多上多少。特别是自从上次跟随王子参与了斯坦索姆的行动以来，他身上就多出了某种令人看不透的、深邃的东西，尽管朝夕相处，可这种东西依然绝望的困扰着克拉莉斯。

“尤瑞夫！”，第一次，她用这种尖利的声音直呼着丈夫的名字，如同一个撒泼的毒蛇妇，“你这个混蛋、窝囊废、胆小鬼！你口口声声公正、宽恕、职责，可你真的有对我公正过吗？你宽恕过你自己吗？你敢于面对你做丈夫的职责吗？你不配做个圣骑士！不配！”

尤瑞夫惊讶的看着发怒的妻子，茫然不知所措。当初，他在清早给克拉莉斯送蔷薇的时候，似乎也有过遭冷遇的尴尬处境，可没有任何一次能够像这次这样直白而毫无遮掩，让他颜面尽失。

“哎，怎么了？克拉莉斯，你……”他没有说下去，因为他看到妻子的脸上已满是泪水。

于是，渐渐的，他的眼神缓和下来。他慢慢走到克拉莉斯的身边，将她的脸拉近，伸手拭去她眼角的泪水。这种似曾相识的感觉令克拉莉斯想起了多年前的婚礼，那时尤瑞夫也是用这样的动作安抚着克拉莉斯。

“对不起，克拉莉斯，对不起。”他呢喃着说，“我忘不了，永远也忘不了……忘不了斯坦索姆成堆的尸体，也忘不了父亲垂死挣扎的模样，忘不了亡灵可憎的面孔……”

拥抱着克拉莉斯的尤瑞夫停了停，情绪稍稍平复下来。他接着说：“我向圣光发誓，这么多年来我唯一愧对的人就只有你，克拉莉斯。你为我牺牲了这么多，我却没有办法偿还……”

尤瑞夫松开手，从贴身的口袋里掏出一支装饰华丽的物件。

“这个坠饰，是我家传下来的珍贵饰物。现在我交给你，希望你能好好珍藏。”

克拉莉斯接过坠饰，看着中心那颗晶莹剔透的宝石，接着又听到身边

的人继续说道："上司说前方的战场非常危险，我也不知道什么时候能够再回来。要是万一……万一我回不来了的话，希望你能够原谅我。"

然后，尤瑞夫就走了出去。他在卧室里玩布娃娃的小女儿珍娜的面颊上亲了一口，又捏了捏正在院子里淘气的杰西卡的脸蛋。驻留了半支烟的时间，最后才缓缓走开。克拉莉斯就在门口，愣愣的看着丈夫的背影远去。她盯着那个人影一眨不眨，直到那团颜色模糊不清。

风又起了，袭扰着不安分的树冠。克拉莉斯记得，那年她已经31岁。

5

最好的牧师也驱散不了时间施放的魔法，克拉莉斯不再年轻，争宠、撒娇、矜持这些名词统统远去。如今，她已彻头彻尾的变为了一个为了支撑家庭而忙碌，手上活儿从不停歇的妇人。她高声大嗓地与杂货店的小贩讨价还价，为了多一枚铜币的支出而斤斤计较；她卷起粗麻布长裙的下摆，老练地用大桶水洗刷着厨房油腻肮脏的死角旮旯；她胡乱地挽起头发，粗手大脚地招待着酒吧鱼龙混杂的各色顾客——这是她的工作。当活儿不那么忙碌的时候，她试着回忆从前与尤瑞夫相恋的点点滴滴：他们走过的路，他们做过的事，他们在一起时的欢乐时光。然而，克拉莉斯警醒地发觉，随着每一次的回溯，下一次的追忆所能带给她的甜蜜感觉就越来越稀薄，越来越寡淡。不单是感觉，即便是记忆本身，对于每次所能回想起的细节也愈发变得不清不楚，模棱两可起来。上次她仍然记得第一回约会尤瑞夫带她去了哪里，说了些什么，遇到了什么人，送了她什么花，花的品种、颜色；这一次她就只记得他们到过那里，说过一些情话，送过她一次花，至于情话的具体内容，花是白色还是红色，蔷薇还是玫瑰，就只能用猜测来作答；而下一次简直连他们到过的地方是不是那里都要产生置疑了。光阴是流动的河水，往思就是带有棱角的石头，在日复一日的冲刷下，那些给予我们深刻印象的凸起部分会被打磨得平坦光滑，分解成微小的碎片被无情地挟走。

这一日，克拉莉斯正在酒吧的旅馆里重复着日复一日的粗鄙工作，另一个伙计——长得无比削瘦的比利，突然跑进来说在吧台边有个士兵找她。莫非是丈夫回来了？她心里一喜，草草地在抹布上擦了把手，快步走向吧台。

远远的，她看见那名男子一头金色粗硬短发，身着铠甲，穿着显眼的白底红边血色十字军徽章。她差点就喊出了丈夫的名字。不过当她走近，男子侧转过身子来的时候，她发现这头金色短发下面是另外一张陌生的年轻面庞。

"您就是克拉莉斯·弗斯特小姐？"

"是的。请问您是……"

"我是隶属于大将军阿比迪斯领导的血色十字军壁炉谷分旅三团二十八营下士克劳迪，我这次奉命传达给夫人您一个不幸的消息，"克劳迪舔舔干枯的嘴唇，放低声音艰难地说道，"很遗憾，尤瑞夫中士已经牺牲了。"

年青的克劳迪，可怜的克劳迪低下头，不敢直视面前这位夫人的眼睛，仿佛犯下了什么不可饶恕的罪行一般。他等待着克拉莉斯作出反应，但这个女人迟迟没有动静。两分钟后——或许是五分钟也说不定，克劳迪才听到一个平缓而疲惫的声音：

"就这些？"

"……就这些。"

"他怎么死的，死在哪里？"

"夫人，万分抱歉，我恐怕不能告诉您详情，军队上有规定。"

克拉莉斯张了张嘴，好像还要问些什么，但最终还是归于无声。

"对了，夫人，"克劳迪挪过一个棕色的布袋，"这一百枚金币，是军队上给您和您家庭的抚恤，希望您能够收下。"然后，像是再也无法忍受这种难堪的气氛，克劳迪说着"对不起，请恕我还有别的的事情先走一步"随即匆忙转身离去。临到酒吧门口，他又转身补充了一句："愿圣光保佑您。"

克拉莉斯保持着平静的表情站在那里，如同一具雕塑。酒吧老板走过来，同情地说："克拉莉斯，你先回去吧，今天的活儿不用干了。休息一天，到后天再来。"

她不清楚自己是怎么拎着那袋子金币走回家的，或许是好心的比利搀扶她回去的？总之，她记不起来了。到客厅时，她听到杰西卡说"妈妈，你的脸色怎么这么差，是不是生病了？"她只好强颜笑道："宝贝儿，妈妈没事，只是稍微有些累罢了。妈妈现在去休息一会，无论怎样都不要打扰妈妈。"

一到卧室，她就栽倒在床上，任泪水打湿了床单。她本以为自己是不会落泪的，那会有如廉价小说里的情节一样庸俗，可她最终还是没能熬过心里奔涌的哀伤。她缩着身子，犹如一只饱尝心酸、无依无靠的流浪小猫。刚开始，她只是让泪水肆无忌惮的无声流淌，后来则演变成了低低的抽泣。最后，她干脆躲在被子里嚎啕大哭。从前，每当她哭的时候，只要在场，尤瑞夫必定会拉近她的脸，温柔地拭去她眼角的泪水，但是从此以后这个情景只能在梦中再现了。她想到这里，哭的越发伤心。

也不知道过了多久，当脸上的泪水慢慢干涸，只剩下大片大片的渍痕之时，俯卧着的克拉莉斯觉察到胸口下有个东西硌得她生疼。于是她伸手掏去——原来是那条镶着宝石、尤瑞夫临走时赠给她的坠饰。她看着坠饰中间的宝石，往昔的踪影突然犹如在眼前流动般明晰。

克拉莉斯在瑟伯切尔给尤瑞夫修了一个坟墓，坟墓顶端是一个浮雕，刻着尤瑞夫生前的样子。浮雕脑后是十字架，象征着他对圣光的忠诚。浮雕前面的碑文则刻着：

"尤瑞夫安眠於此。挚爱的父亲、丈夫、圣骑士。让他的孩子们见证他对圣光奉献的事实是毋庸置疑的。他从不要求他的孩子们做他自己做不到的事。"

扫完墓，克拉莉斯还想再看一遍墓碑上的字迹。蓦然，身边一个苍老的声音响起：

"我早说过，这个卑微的圣骑士绝对不会让你幸福。"

那是克拉莉斯的父亲。自打克拉莉斯结婚以来，他就搬出了房屋，往后很少听到他的消息。如今，他已经头发全白，虚弱而瘦小。他佝偻着身子站在不远处，手里还拄着一根松木手杖。现在他只是一个孤单，不值一提的老头儿。

克拉莉斯叹了一口气，轻轻地对父亲说道：

"也许您是对的，父亲。"

6

许多年以前，尤瑞夫曾经抛下克拉莉斯。他亲吻了妻子，然后背起行囊，走出门去。后来他后悔了，至少是有一点后悔。他再一次踏上旅途要去寻找她，以表示他知道上次的离开让她很伤心，但也要告诉她，他离开她是件好事。

有很长一段时间，他以为他们的感情是完美的。他对克拉莉斯的保护无微不至，努力逆转自己所犯的错误，不让她受到影响。同样的，克拉莉斯也为他消除着自己的错误，她总是取悦他。

沉溺于互相慰藉是非常危险的，为了要能够全面的取悦你，首先必须全面的谅解你。这样一来，你就无法忽视她的期望，也无法逃离她的视线范围。她的仁慈将你限制住了，这辈子任你再怎么努力，你的成就都不可能超出她所预设的版图。

尤瑞夫需要摆脱这样的操纵，需要寻求超越的希望。有时候，他需要逃脱克拉莉斯的关爱。或许，在他决定加入血色十字军远征的时候，除去追逐正义和圣光的荣耀，还夹杂着他本人的、这样的小小私心。

谁都没有想到，这一次旅行会成为永别。尽管他说了“万一……万一我回不来了”这样的话，这个结局还是教人难以置信。

瑟伯切尔带给人们的安全感一天比一天薄弱，小镇上的人每一分钟都觉得天灾军团的步伐更近了一步，每天都有人搬走，寻求新的庇护所。克拉莉斯也动过这样的念头，可年幼的孩子和衰老的父亲限制了行动的进行。最后她只得听天由命，能过一天是一天。

那是寻常的一天。阳光并不刺眼，天气也不冷不热，不像是任何事情发生的预兆。她像往常一样在酒吧打工，帮客人端酒上菜，帮厨房洗碟涮碗。不经意间，酒吧外边传来一阵骚动，仿佛是人们奔跑的声音。一会儿，突然从门口闯进来一个男子，他几乎是跌跌撞撞滚进来的，脸上满是惊恐之色，克拉莉斯认识他，那是瑟伯切尔的镇长。

“不好啦，不好啦，天灾军团……它们，它们攻过来啦！快跑，大家赶快逃命啊！”

听到这个消息后的一秒钟，酒吧呈现一片死亡般的寂静，大家面面相觑，仿佛集体短路了一样。一秒钟过后，大家似乎才回过神来，争先恐后地向外面跑去。一霎间，酒吧乱成了一锅粥。尖叫声，哭喊声，奔跑声，咒骂声，各种各样的嘈杂声交汇在一起，震慑着每一个人的耳膜，将那份绝望、慌乱推上了一个前所未有的层面。

克拉莉斯也加入了奔逃者的行列。她首先想到的是家中的珍娜和杰西卡，还有她的老父亲。她听见了背后山岭那边传来的怪物凄厉嘶吼，还有手里武器刮过岩石发出的尖锐声响。但她不敢回头去看，她只是发了疯一样的跑着，拼命地让双腿动起来。她任心脏爆炸一般的跳动，急促的呼吸如蒸汽机般的澎湃，她觉得她的身体已经不属于自己了。

回到家，她拖着发软的双腿大叫道：“珍娜！杰西卡！你们在哪儿？”一个稚嫩的童音回应道：“妈妈，我在这儿，我和杰西卡都在。发生什么事情了？”

克拉莉斯一把拉过珍娜和杰西卡的手，“走！快走！离开这个地方！噢，等一下，你们有没有看见你们的爷爷？”

“爷爷一大早就出去了，到现在还没有回来。”

父亲不在屋子里面，克拉莉斯也顾不得那么多了。她拉着儿女的手，飞快地跑向与天灾军团相反的方向。珍娜和杰西卡几乎是被拖着一样飞驰。杰西卡一边被拽着前进，一边疑惑地发问:

“妈妈，我……我们究竟是要去哪里？”

克拉莉斯简短的嚷道：“不要说话！”

大概跑了有十分钟之久，这场漫长的竞赛依然看不到终点。他们穿过河塘，经过农田，越过一个又一个小丘。膝盖越来越沉，手臂越来越无力，克拉莉斯觉得自己差不多到了极限。最终，她和两个孩子一齐瘫倒在一棵树下。

但是恶魔的爪牙仍然追了上来，它们似乎不知疲倦。一个冲在最前面的骷髅士兵一马当前，率先靠近了它眼中逃窜得飞快的猎物。它全身只由白森森的骨架构成，指骨夹着一把朽烂不堪的长剑，颅骨上两个黑漆漆的眼洞放射出阴冷的气息。它朝着克拉莉斯逼近，发出令人毛骨悚然的低吼。

克拉莉斯以前从未见过这样的怪物，恐惧是在所难免的。可是此时的她并非仅仅是一个女人，而是作为两个孩子的母亲。她勇敢的站了起来，伸开两臂护住了身后的珍娜和杰西卡。她无畏地与骷髅士兵那黑洞洞的头骨对视，眸子里透出男人般的刚强与果敢。

剑，没有迟疑。骷髅士兵怒吼着刺了过来。亡灵是没有同情心的。

那把朽剑贯穿了克拉莉斯的胸膛，直从后背透了出来。疼痛仅在一瞬间，克拉莉斯眼前一黑，身子像断了线的风筝一样瘫软下来，意识也开始渐渐模糊。她所能听到的最后声音，是珍娜发散着童稚的尖叫，和杰西卡歇斯底里的哀号。

“对不起，珍娜，杰西卡，妈妈还是保护不了你们。不过这样也好。马上我们就可以在另外一个世界和你们的父亲相见了，那时我们就可以再度团聚。”

克拉莉斯用灵魂发出这些音符，随即黯然闭上了双眼。在一片无尽的黑暗之中，那条坠饰似乎还在若隐若现。

今年她大概38岁，或是更老。不过，这已经毫无意义。

她感觉自己的灵魂飘了起来，轻得恰似一片羽毛般没有重量。她生出翅膀不断飞翔，在云朵之中一直升腾。她穿越了黑暗，进入光明的世界。她看到圣光从上方照耀下来，落在她身上，温暖而舒适。似有还无的飘渺歌声不停地回荡，如同无数个小精灵在耳边曼妙低语。她四处游荡，漫无目的，由东到西，自上到下，自由而随性，无拘无束，令她无比的愉悦。

不知这样的状态持续了多久，忽然，她感觉到有人抱住她的足踝，把她向下扯去。在百般惊恐之中，她拼命地向上挣扎，想甩脱那个累赘。可是那双手是如此有力，犹如章鱼的触手一般紧紧吸附在她的脚上，任凭她使尽全身的气力也挣脱不开。她想咬牙切齿的咒骂，用最恶毒的语言攻击它，却很快发觉根本不能发出任何声音。那双手拽着她一直下沉，经过来时的路线，最后又回到一片原始的黑暗之中。她感到自己又从高空落回地面，好似失事的飞艇一般。

“砰”的一声，她的脸在黑暗之中砸到了地面。她感觉全身一阵酸疼。

于是，她重新慢慢地睁开了眼睛。

7

突然醒来。

克拉莉斯坐了起来，发觉自己身处于一口朽腐不堪、几乎一碰就会碎成残片的棺材之中。她立刻感到自己的身体有些不对劲，然后就看到了自己的手。

那是一双只属于死人的、惨白骇人的手。肿胀的腐肉勉强掩盖住手背，粘稠的血浆粘连在手指之间，手腕关节处的骨头突兀地横戳出来，就跟临死前看到的那个骷髅士兵一模一样。大拇指手指骨上，一只肥蛆贪婪地吮吸着边缘上仅剩一点点的烂肉。接着，她迅速发觉自己的四肢和躯干都是如此。

不止这样，她身上所有生命活动的迹象都消失了。她没有脉搏，也感受不到半裸露着暗红内脏的胸腔里有心脏跳动，最明显的现象就是她不再呼吸。她成为了一具真正意义上的行尸走肉。

她变成了一个被遗忘者。

克拉莉斯在一分钟之内了解并接受了这个事实。她没有感到难过，更不觉得悲伤。对于经历过一次死亡的她来讲，再没有什么东西能让她觉得恐怖了。代表原先人类身份的各种情感随同她过去的肉体一齐逝去，她现在拥有着只属于自己的、独一无二的意志。

她站起身来，看到了阴暗潮湿的地面，毫无声息正在燃烧的蜡烛，被厚厚蛛网遮蔽的墙壁，杂乱无章散落四方的棺材。这是一间墓穴。

她沿着台阶走上去，在门口看到了和她外观相似的同类。一只同类见到她，“嘿嘿”一声怪笑，“又一个从死尸堆里爬出来的怪物！”

另一只同类阴阳怪气地说：“欢迎来到丧钟镇！”

……

很久以后，克拉莉斯住进了雷霆崖边缘那个幽暗、阴森、潮气盈盈的预见之池，遵从希尔瓦娜斯女王的命令与其它被遗忘者一起输送着来自亡灵种族的援助。很少有旅行者愿意来到这个气氛诡异的洞穴，即便是被帮助的牛头人，也因为信仰的差异而对他们保持着敬而远之的态度。

命运真是无比的奇妙，生前是人类，死后做亡灵。在联盟和部落秉持着化解不开的仇恨与偏见，互相争斗，无止无休的峥嵘岁月里，被遗忘者经历了这两个势力最极端的转换。仔细想想，这场战争真是无比的荒唐，多么的滑稽。

时常，克拉莉斯会查看那条镶着宝石、生前尤瑞夫送给她的坠饰——但是脑海里升起的感觉再也不一样了。尤瑞夫是因为与亡灵战斗而牺牲的，自己却成了他生前发誓要消灭的东西，何等的讽刺。这条坠饰不能使克拉莉斯回溯起往昔的快乐时光，相反，它无时无刻不在折磨她、羞辱着她。克拉莉斯想随便找个地方把这东西丢掉，可来自意志的某些东西莫名其妙地阻止了她。最后，她决定把这个坠饰亲手交还给他——那修在瑟伯切尔的坟墓。

以前的瑟伯切尔宁静，清新，幽雅，虽然不像洛丹伦那样宏伟瑰丽，繁华喧嚣，却有着自己独特的雅致，吸引着那些喜欢清净的人们前来居住——现在不再是了。如今的它死气沉沉，了无生机，昏暗而阴霾，连生命力最顽强的小动物也不愿在这里栖息。

克拉莉斯来到瑟伯切尔，一片死寂却有着重要战略地位的墓地；在这里，她找到了尤瑞夫的坟墓。

碑文还清晰可见：“尤瑞夫安眠于此。挚爱的父亲、丈夫、圣骑士。让他的孩子们见证他对圣光奉献的事实是毋庸置疑的。他从不要求他的孩子们做他自己做不到的事。”

看着整齐的碑文，克拉莉斯忽然涌上一股无法自抑的恨意，她掏出随身携带的短匕，潦草地在碑文上方刻下了“叛徒”这个词。做完这一切，看看毫不协调的字迹，她才觉得好受了些。

这块石头摸上去冰凉刺骨，显然没有人照看。这里遍地都是垃圾，棺材顶上的雕刻布满了又深又长的缺口，周围的植物长得比坟墓还高。

从此再也没人关心是谁被埋在这儿。

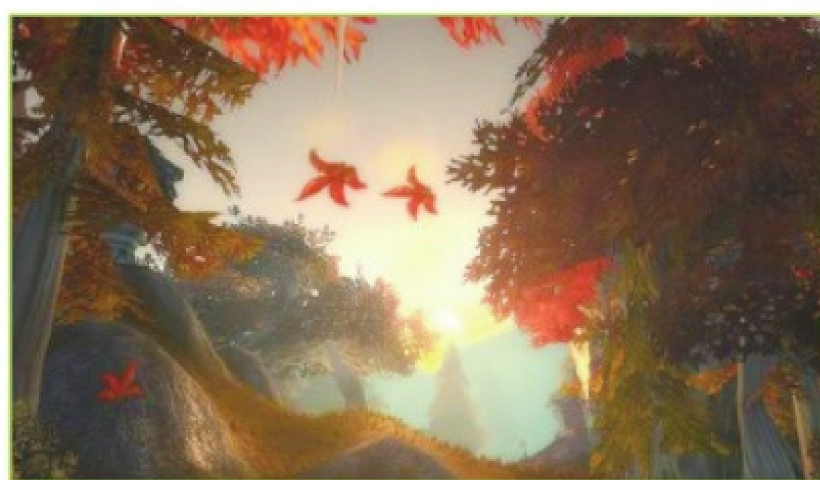
她把那如今已经毫无价值的坠饰放在坟墓上，坠饰上的宝石似乎明显地黯淡了下去。

当准备起身离开时，她低头重新看看那坠饰，它正死气沉沉地躺在棺材顶部的浮雕手中。此时，阴风又起了，克拉莉斯刚刚想到些什么，却被这阴风……被这平常的阴风给打断了。

一时间，周围的一切都重新归于平静。

记忆不复存在。再也没有什么眷念的了。他们之间的羁绊再也束缚不住她了。

克拉莉斯和尤瑞夫的爱，最终至死方休。









■小编有话说

你也在期待着么？

■小白



年轻是人生中最宝贵的财富，你会期待着最简单、最质朴的东西，拥有创造一切的可能性，可是如今有些人哪怕为了件不起眼的事，也会轻而易举地做出妥协，只有当他们意识到生命已老去，而梦想又从未实现时才能幡然悔悟。可为时已晚的忏悔带不回消逝的年华，返老还童只是美好的愿望。叶子会在秋天时飘落，所以当你还能拥抱阳光时，请张开双臂吧……

小白曾接到过一位读者的E-mail，他说自己在选择大学专业时很困惑，犹豫在“会计”和“中文”之间，他本人非常喜欢“中文”，但父母认为找不到体面的工作，而如果选择“会计”父母则已为他铺好了路。在邮件交流中他犹豫再三，最终还是选择了“会计”，用他的话来说：“就那么回事了，以后不行也怪他们（父母）……”一位心理医生告诉我，他的选择是一种逃避责任的方式，对他未来不太好。我不知这位医生的说法是否100%正确，但为了几年后的工作而放弃眼前的理想真是够傻，谁又能知道几年后是什么样子？

或许你正因梦想在遭遇麻烦，可是就像已经历过的许多昨天一样，今天总会成为昨天，烦心事也一定会解决，当未来准时而至时，准备好承载着梦想的心去迎接它吧！如果遇到困难，你拥有包括抱怨的一切权利，但也要意识到事情其实并不糟糕，我们要相信自己，相信梦想的力量，并一直为之努力，期待明天……

再次进入10月时，小编想象着大家读到这本杂志时的模样，猜测你是否会延续着对下一期杂志的期待。回想过去的1年，就在这种看似简单的轮回中，小编们不断地期待着未来，并学会了理解生活中的其他繁枝细节。我想，对于许许多多像我一样的普通人来说，一定也在生活中遇到不少挫折、困难，它们总会令人失落沮丧。我们要时刻互相勉励，明白追求梦想时不必永远顺利，人生旅程中多些颠簸会更快乐。P

《网购瘾》



粥粥的IT与游戏（22）

快评9月中旬刊



“评游析道”中关于Jack Thompson的文章值得回味，作者虽然说他可谓是美国的“X教授”，但我认为他对游戏的憎恨达到了极致，已经超凡脱俗了，“X教授”什么的完全不能与他相提并论。相比之下，真正的“X教授”真应该好好反省下，同样是黑游戏，看看人家黑得多么义无反顾！（网友 Sanjin）

“猴岛”的故事还是那么精彩，连续读过两期后我已经爱上这个游戏的故事了。另外，“攻城略地”里还看到了《骑马与砍杀——战团》的新手入门，个人觉得还是太浅显，不适合我这样苦等详细攻略的玩家，难不成下期还有下文？我期待着……（网友 阿娲）

这期的专题依然很带劲儿，谈俄罗斯游戏业那篇让人笑喷了，虽然我知道一边喝着伏特加一边制作游戏的可能性不大，但能随时做到在游戏中把玩家被扔出去喂狗游戏的人，恐怕也只有那些一边喝着伏特加、一边放声大笑的俄罗斯人吧！ChinaJoy专题中的配图还是那样奔放，我很喜欢！（北京 GFL）

小白：2010年10月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通过E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！ P

DR留言板



小白：秋天好像到了，各位不要着凉啊！现在好多人又回去玩WoW了，小白也打算跟风去试试，听小明说这个游戏的精髓在于Raid，又听领主说不是……游戏是否像他们说的那样？翻了翻大家这几个月内的回函，感觉游戏中有很多热心的读者，所以就决定玩了。我一向不喜欢网游，原因无非是"练级""组队""分装备"很麻烦，而且尤其讨厌骗小孩子的"时装"，期待这个游戏带给我不同的感受，也期望国产网游未来能在素质上超越WoW……

"评游析道"这个栏目不错，小而精！坏香橙8月那篇让我逐渐意识到现在RTS还停留在"玩具兵大战"的档次。软硬评析可以改名叫"MOD专家"之类了，正好原名很不顺口（让我联想到"软硬不吃"），可以更系统地讲解一些通用的方法。老游戏固然经典，但能否照顾一下新游戏，如《骑马与砍杀——战团》之类？

"大软"的攻略一直是我的最爱，但我发现一个问题，如《细胞分裂——断罪》那篇，讲故事固然好，但也要分游戏。搜集要素和技巧才是我最关心的。我觉得编辑实在对AVG很有爱，不如直接放在"游戏剧场"里吧！PS：淘宝店中去年"大软"我只看到8月之后的，请问有之前的么？（**吉林 余天星**）

小白：MOD很复杂，除了一些基本的软件使用方法外，更多的是技巧和创意，"软硬评析"栏目未来会提供其他更实用的方法，请你继续关注喔！另外你要把栏目改名"MOD专家"是为了自己看更多MOD文章吧！被我拆穿了是不是？关于杂志，我们的淘宝店中有去年全年的出售，如果你没找到可以直接加淘宝旺旺询问啊！

我是一名中学生，自从买了"大软"后就爱上了，特别是中旬刊讲得非常详细，8月中大篇幅报道的E3让我大饱眼福。更重要的是中旬刊价格适中，很多是"加量不加价"，看中旬刊真是一种享受，可以让我了解游戏界发生的趣闻大事（跟同学说时他们可是一脸羡慕的表情），还加送海报（如果海报大些就好），真是实惠！如今要中考了，可得抓紧学习了，不过我对"大软"的热情一直是不减的，最后祝"大软"越办越好，给我们带来更多的游戏资讯！（**新疆 蒋欣伟**）

小白：小编们祝你学习进步，中考顺利、考高轻松，大学不挂科！像E3这样的重头戏小编们自然会付出很多心血，那一页配图是不是也很有趣呢？以后我们还也会提供其他更深入、更全面的内容，如果你有好的建议也请发给我们。

我是一个忠实的电脑游戏玩家，我很想结识一些朋友，特别是喜爱"暴雪"游戏的朋友。我还有话想对大漠小虾说："8月中专题里莫小侠是你的相反面么？很有趣，这篇文章中的观点想必会引起许多人的共鸣吧！小编对游戏的热情让我很感动，真希望这样的人多一些！"还有感谢众编辑的努力让我们读到如此多的好文章，尝试如此多的好游戏！

作为一个"暴雪"粉丝，我真的很想在杂志上多看到些有关"星际2"和"暗黑3"的文章，我对于这两个系列的感情可是十分深厚啊，它们是我玩到的第一个和第二个游戏！我还非常支持国产单机游戏，真希望有朝一日单机游戏可以复兴，让国人玩到高品质的中文游戏。我读"大软"已经4年了，陪我度过了许多美好时光，真心希望"大软"越办越好，祝福众编辑幸福快乐！（**天津 madness钟**）

小白：在大漠小虾的想象中，离开游戏的他最终成了一个疯子，虽然有些离谱，但说不定世上真的有一个这样的人存在呢。莫小侠并不是大漠小虾的相反面，如果把现实中的大漠小虾"反过来"，唔……我担保你不想看见那样的人存在！

作为一个"伪暴雪粉丝"，我也比较喜欢"星际"和"暗黑"。"星际2"上市后我们已经刊登了不少相关文章，随着"星际2热"在国内渐渐升温，我们刊登的报道也会更多；而"暗黑3"的消息较少，主要是它离开发完成还有一段距离，我们会盯着它，不会错过有价值的内容。

游戏多了，选择一多就有些挑剔，我个人总想找些本土气息浓厚的游戏，最近网上搜到像素软件开发的《刀剑2——封魔录》，感觉看到了国产网游的希望，只是因某些缘故使此游戏未能被广大玩家所知，希望国产游戏能少受日韩文化"侵略"！（**河南 王保国**）

小白：有志气！国产网游为什么被韩日风格影响（主要是韩国）？最大的原因是利益。当有更多真正的玩家去制作游戏、设计游戏并成为管理者时，国产网游就有希望了。

面对"巫妖王"的80级，所有还在坚守国服的玩家们都是好样的！我是来自1区耐奥祖的猎人"香菜"，和所有国服的WoW玩家一样为国服开80感到高兴，利用这个机会再给国服拉一拉人气，我真心希望远走台服、欧服的玩家们能回来和我们一起北上战巫妖王，还有在这些日子里一直坚守国服的玩家们，我们经过22个月的等待，终于等到了这一天，祝福大家能继续国服的辉煌。（**陕西 尚曦洁**）

小白：记得有许多人转战台服、美服并发誓不回来时，不少都说国服完蛋了，但是"巫妖王"开了之后，当初的玩家们的又逐渐回归了……要知道毕竟这里是国服，留有许多珍贵的友情和记忆，人还是恋家的，对吧！最后祝各位玩得开心，不要被团灭哟！嘿嘿……

■编辑部的故事

大漠小虾游大漠

■本刊编辑部 大漠小虾

我拥有“大漠小虾”这个欠欠的名字，基本上是和我自已在敦煌这个城市生活过一段时间有关的，因为这里可以看到真正的大漠风情吧……

重游敦煌的第一站是坐落在距离市区25公里外，三危山崖壁上的莫高窟。时隔20年重游，别的不说，门票已经涨到180元，只能游览8～10个洞窟。但这也不是值不回票价，景区工作人员会为你指派免费导游，全程解说都很细致。基本上你能走遍其中具有代表性的洞窟，包括第96窟外表被九层楼覆盖的莫高窟第一大佛、第158窟卧佛以及开辟了一门敦煌学研究的震惊世界的第17窟——藏经洞。

莫高窟之外最不容错过的景点是距离市区5公里的鸣沙山和月牙泉。出城后向南，在笔直的公路上就能看到远处绵延不绝的沙山，被阳光晒成金色，光彩夺目。如果有一天你也有机会前去游览，千万选在下午五六点钟太阳略微偏西时再企图前往，否则别怪我不厚道，晒成Mummy的机会很大……

1990年来这里时，还能看到密密麻麻的游人翻越沙山的景象。如今为了保护沙海中的泉水，从景区入口穿越平缓的谷地就能来到沙山环抱的月牙泉跟前，这汪泉水堪称沙漠奇迹，但也是近年来禁止附近深挖机井，保护地下水的成果。如果要深入沙海腹地，骑骆驼是个不错的选择。一个小时的行程里，这种温顺的动物会缓慢地把你带入沙山高处的观景点——从那里南向是一望无际的沙漠海，从那里北回看，一片苍翠掩映下的市区会让你理解“绿洲”二字的含义。



闻名中外的莫高窟之入口，牌坊中央的匾额上写着“石室宝藏”



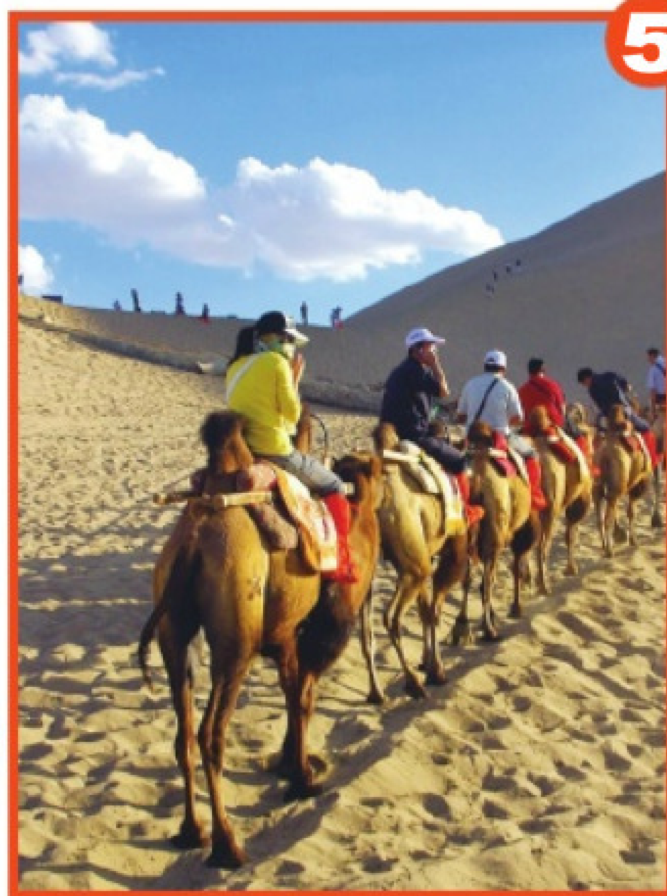
就算你瞎按也会拍出好照片的地方……



公路上一眼望去，金色的沙山



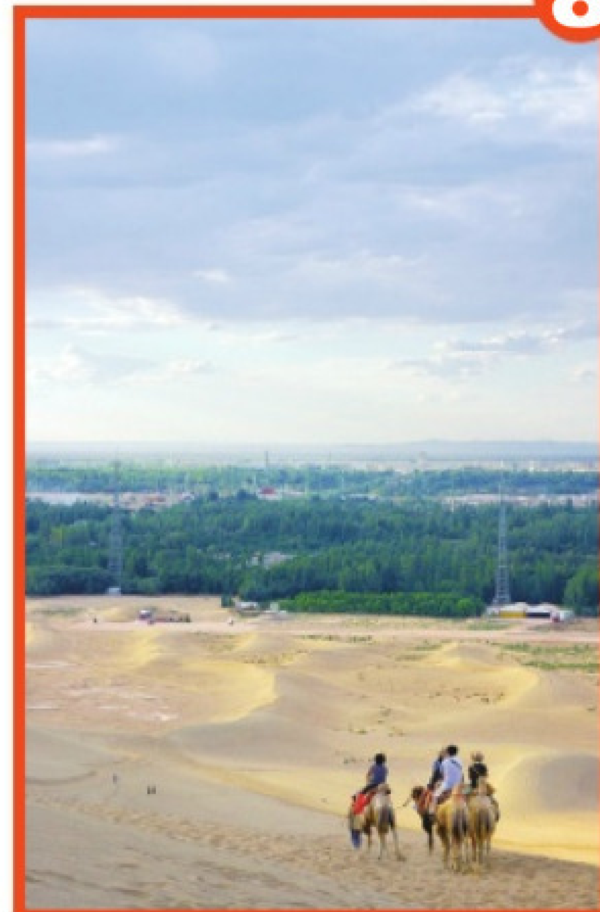
莫高窟外的蓝天白云——里面就不拍了，禁止相机和双肩包入内



一队骆驼出发了……



初次骑骆驼的游客们都难掩兴奋之情



从沙海里回看，体会什么才是“绿洲”



我坐在骆驼背上……有点小紧张，但比骑马是容易多了



傍晚时分的月牙泉

大众影音之欢乐篇



只有神知道的世界
神のみぞ知るセカイ

动画改编自若木民喜所编绘的一部长篇漫画，这部漫画在《周刊少年SUNDAY》上连载长达2年的时间，以新奇的世界观及充满个性的角色获得观众好评。故事主人公桂木桂马，是一个擅长恋爱游戏的少年，被GAL游戏界称为“攻略之神”。他在来自冥界的恶魔艾璐茜的强迫下，与她结下了地狱的契约，须以艾璐茜协力者的身份，帮助她狩猎寄生在人们内心深处的空隙的“驱魂”。虽然桂马抱有“现实这种东西，根本就是垃圾游戏！”的理念，但也不得不攻略那些被驱魂附身的真实存在的女性了。



终末回响
——东方诗怡绘

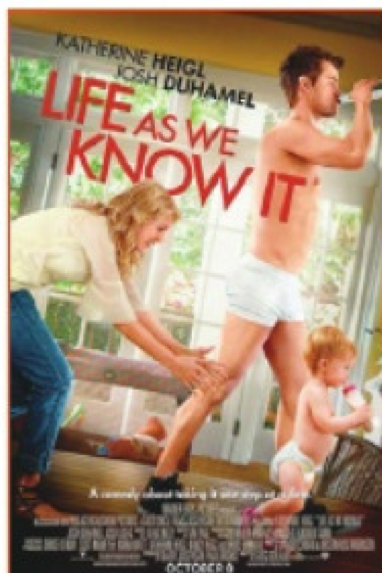
如果说现在同人展上宅男们最喜爱的同人作品是哪个？那么肯定死宅们都会说是东方系列，今天为大家介绍的这个同人本就是由国人同人团体MOMO社制作的东方系列最新同人年历《终末回响——东方诗怡绘》，东方系列妹子众多，光是这本封面就有多达37人登场！内页更是根据每个月节气绘制，收录了很多很美好的绘图，感兴趣的读者可以登陆官方站：http://blog.163.com/momo_club/



狂野目标
Wild Target

本片翻拍自1993年法国导演皮埃尔·萨瓦托雷的同名电影。导演乔纳森·林恩在黑色幽默和冒险之间找到了平衡，把影片打造为纯英式另类喜剧片。影片主人公维克多·梅纳德是一名上了年纪的孤独杀手，生活的目的就是取悦他那位霸道的老妈路易莎。他工作时一贯冷酷无情、非常专业，但是却对他最新的刺杀目标罗丝动了感情，罗丝是一个孩子气并极其迷人的职业窃贼。当维克多决定饶过这个年轻女子的性命时，他的主顾派遣了两名保镖来完成刺杀的任务。维克多杀死了两名保镖之一，给罗丝留下了深刻印象，她决定雇用维克多来保护她。在这个过程中，维克多还搭救了一名无意中卷入此事的年轻无业游民托尼，并收他做了徒弟。

我们所知道的生活
Life as We Know It

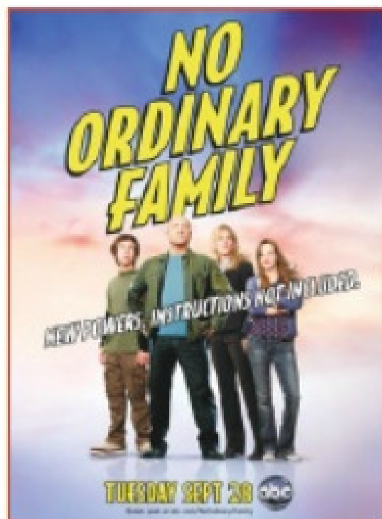


这部浪漫喜剧由格里格·伯兰蒂执导、凯瑟琳·海格尔、乔什·杜哈明和克里斯蒂娜·亨德里克斯主演。因《实习医生格蕾》走红的凯瑟琳·海格尔近年来开始主攻大银幕，《27套礼服》、《丑陋事实》饰演的“剩女”形象已经深入人心。男主演乔什·杜哈明通过美剧《拉斯维加斯》上位，而后又得到了《变形金刚》中的上尉一角，戏份虽不算抢眼但也奠定了其帅哥肌肉男的形象。片中，凯瑟琳·希格尔饰演的霍莉是一个事业蒸蒸日上的宴会承包商，乔什·杜哈明饰演的埃里克则是一个很有前途的体育电视导演，俩人虽然不喜欢对方，但都喜欢他们的教女索菲。一场横祸让索菲成为孤儿，作为教父教母，霍莉和埃里克不得不承担起抚养索菲的责任。 他们暂时放下彼此的成见，生活在同一个屋檐下。



蠢蛋搞怪秀3
Jackass 3-D

《蠢蛋搞怪秀》原是一个美国的电视节目，于2000年至2002年间 在MTV频道播出，节目以一群人进行各种危险、荒诞、自残的特技和搞笑演出为内容。其系列影片没有剧情，只是所有你能想象到，及不能想象到的疯狂镜头大串联。2002年，派拉蒙公司推出的电影版《蠢蛋搞怪秀》大获成功，以500万美元的小成本投入，换回了6400万元的票房。虽然恶评如潮，但鉴于其票房号召力，在2006年推出了《蠢蛋搞怪秀2》。依然是边受骂，边受追捧。之后又通过网络推出《蠢蛋搞怪秀2.5》。此次的新续集将3D当成了新卖点。



超能家庭
No Ordinary Family

这部ABC新剧，是由动画电影《超人总动员》理念和故事所衍生出来的真人剧集，依旧跟随ABC家庭至上的基准路线。故事线和动画电影的展开保持一致，一家人由一场飞机事故中生还，此后，他们身上发生了很多惊悚的，不同寻常的，令人印象深刻的事，一家人发现他们都拥有了非凡的超能力。影片的选角也非常精彩，囊括了很多近些年来非常受欢迎的演员：《盾牌》男星麦克·切克里斯和《嗜血法医》夫人朱莉·本茨饰演超能爸爸妈妈，曾出演《单身毒妈》的罗曼尼·马尔可和曾出演《橘子郡男孩》的奥图姆·瑞瑟饰演超能儿子女儿。P

大众影音之温情篇



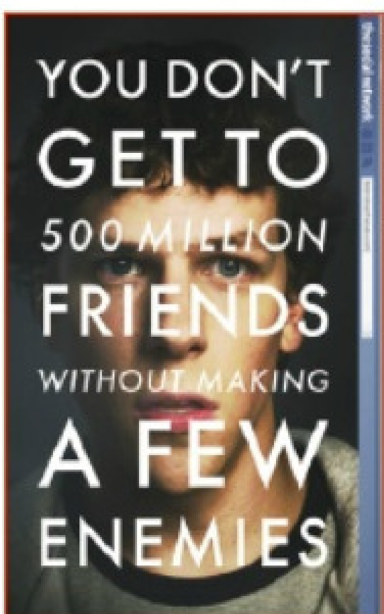
快要坏掉的八音盒
こわれかけ の オルゴール

本片是产自C75并在C76、C77上持续刮起旋风的的同人名作，获得了观众的强烈反响后，在原作动画的基础上加上新创作的部分，所制成的剧场版。故事开始于敬一郎拣到一个被人丢弃的破旧机器人。心地善良的他请人重新维修了机器人，第二天清晨，机器人慢慢睁开了眼睛，敬一郎给她起名叫小花。小花给敬一郎颓废单调的生活带来生气，俩人关系逐渐亲密起来，成为彼此的依靠。直到小花再一次瘫痪，而这次已经不能再修复了……



玉响
たまゆら

这部治愈向作由TV动画《水星领航员ARIA》的原班人马进行制作。故事以安稳美丽的濑户内海边广岛县竹原市为舞台，主人公是十分喜欢摄影的高中一年级生沢渡枫，竹原是小枫已经去世的父亲小时候居住的地方，这里有古风的街道，美丽的大海与岛屿，温暖的人们与新认识的朋友们。当小枫满怀幸福时，就会拍下这些名为“玉响”的可爱光点，仿佛是幸福成了形一般……本片主题曲为坂本真绫演唱的《如果被温柔所包围》，轻音中大红的女性声优竹达彩奈为女主角配音，另外还有阿澄佳奈、井口裕香、仪武优子等几位女性声优参演。



社交网络
The Social Network

本片为大卫·芬奇的新作，将作为开幕夜影片揭幕第48届纽约电影节，由安德鲁·加菲尔德、贾斯汀·丁伯莱克等主演。影片根据本·麦兹里奇的小说《意外的亿万富翁：Facebook的创立，一个关于性、金钱、天才和背叛的故事》改编，讲述了Facebook的创建人，哈佛大学学生马克·扎克博格、肖恩·帕克和埃德华多·萨瓦林的发家史，以及后来他们为了经济利益分道扬镳的故事。影片的剧本由阿伦·索尔金编写，长达162页，被人形容为“不可预知的、有趣、感人和伤感。” 不过，原书《意外的亿万富翁》作者本·麦兹里奇并未获得Facebook支持，他笔下的“亿万富翁”主要以埃德华多·萨瓦林的观点写成，萨瓦林与扎克博格及Facebook之间有冗长的官司诉讼，所以，在书中，扎克博格被描述为在计算和伦理上有残缺的人，对威胁其权力的人毫不留情。



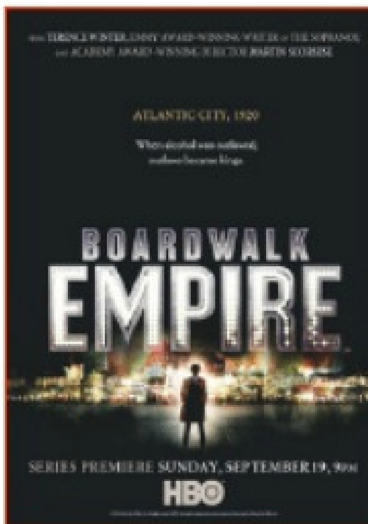
十二
Twelve

本片根据尼克·麦克唐内尔的同名小说改编而成。《好莱坞报道》称“一出令人震惊的、讲述糜烂生活毁灭年轻人的悲剧。”影片由年逾70的乔·舒马赫执导，数十年来拍摄过各种题材的他，曾经拍摄过《杀戮时刻》《永远的蝙蝠侠》和《歌剧魅影》等多部知名作品。此次新片由毒品延伸至当代社会，关注垮掉的年轻一代。影片由《绯闻女孩》男星切斯·克劳福主演。故事讲述的是上东区富家子弟奢靡的生活，跟随一个年轻的毒品贩子走入这些富家子弟纸醉金迷的生活，毒品、性、谎言、谋杀，如同一个漩涡把人卷入。和《绯闻女孩》一样，本片中的帅哥美女，除了切斯·克劳福外，还有艾玛·罗伯茨、50分、罗瑞·卡尔金、艾伦·巴金等等青春偶像加盟



从今以后
Hereafter

本片由克林特·伊斯特伍德制片并导演、马特·达蒙领衔主演。对于今年已经80高龄的导演伊斯特伍德来说，本片可谓是一次不大不小的“转型”，因为它是一部类似《第六感》的惊悚片。影片中有着超自然元素以及类似灾难片的大场面，然而本片剧本在《女王》和《福斯特对话尼克松》的编剧皮特·摩根操刀下，故事却不简单：马特·达蒙饰演的主人公乔治拥有神秘的通灵能力、能够连接到人们的来世，这位线索性人物将串起本片中三个人物以不同方式接触死亡的经历。



海滨帝国
Boardwalk Empire

这部HBO重磅剧集，改编自Nelson Johnson的同名小说，由《黑道家族》的编剧之一特伦斯·温特担任编剧，剧集导航集由大导演马丁·斯科塞斯执导。剧集充满了斯科塞斯的叙事风格，并将人们带回了20世纪的禁酒令时期，鼎盛的时代，新生的事物，以及华丽背后腐坏的灵魂。史蒂夫·布西密饰演的Nucky Thompson，有点《教父》时代阿尔·帕西诺的影子。他是大西洋城的国王，秘密地统治着这个城市。他的身份有一半是政治家，另外一半则是不折不扣的黑道分子。P

大众影音之战斗篇



剧场版机动战士高达00
A wakening of the Trailblazer

这次的剧场版作品，是2007～2008年期间放映的第一季动画，以及2008年～2009年期间放映的第二季动画的完结版。不同于以往19年总是以总集编或重制动画形式出现的高达剧场版，本作是全新制作的动画。故事以第二季结束2年后西历2314年为背景，描述了高达驾驶员最后的战役。监督水岛精二、脚本黑田洋介以及刹那的声优宫野真守等原班人马将继续为剧场版效力。此外，神秘的新角色迪卡鲁特·沙曼的声优将由胜地凉担任。为高达第二季动画演唱主题曲获得好评的UVERworld，为剧场版演唱主题曲。



战斗之魂
Battle Spirits BRAVE

卡片对战游戏《战斗之魂》是由被称为“TCG游戏大师”而世界知名的美国人Michael Eliot担任原案，2008年9月由万代与魔法风云会制作组共同推出。游戏中玩家将操纵各种种族的Spirits（怪兽），使用道具来进行战斗。该作之前曾经推出过两季TV动画，播出之后反响良好。本作也曾被改编为漫画，由藤异秀明执笔，在日本角川出版社的漫画杂志《KEROKERO ACE》上连载。由于其横跨游戏、TV动画、漫画三个平台，成为了日本孩子们中最具人气的卡片游戏之一。新一季动画由万代 namco group、sunrise放送局、名古屋电视台、日本ADK公司共同执行制作的，将加入更多的CG战斗场景，并积极使用多种媒体混合技术。



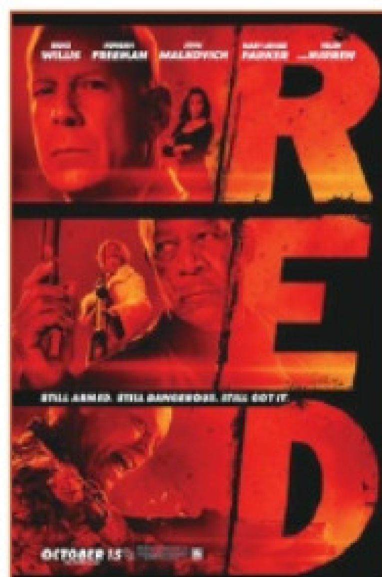
红线
Redline

这是一部融合科幻、动作、机械等要素的2D赛车动画，由Madhouse动画公司的操刀，两大知名动画人小池健和石井克人联合打造。本片原画数量史无前例的超过了10万张，制作时间长达7年。故事背景设定在空中汽车取代四轮车的遥远未来，在五年一度的赛车盛典“红线”中将决定谁是“宇宙最速”。追求极限速度的主人公、从幼年时就梦想着站在表彰台上的旧货店少女，和驾驶着武装改造战车、性格丰富的对手们向“红线”挑战。

美版生人勿进
Let Me In



本片翻拍自2008年好评如潮的同名瑞典少年吸血鬼片《生人勿进》，在《科洛弗档案》导演马特·里夫斯对故事的改编和掌控下，显出了自己的风格。担任主演的是电影《海扁王》中的暴力萝莉科洛·莫瑞兹，和主演《末日危途》的澳大利亚童星柯蒂·斯密特–麦菲。影片延续了原版中冰天雪地这一基本设定，改编后的故事从北欧转移到里根总统当政时期的美国科罗拉多州。12岁小男孩欧文在家被离异的父母忽视、在学校又被恶霸欺负，孤独的他很快就和新搬来的邻居女孩艾比成为了好友，展开一段纯洁而朦胧的感情。艾比是一个吸血鬼，她帮助欧文教训了欺负他的学校恶霸，之后两人一起远走他乡……



赤焰战场
Red

影片由《空中危机》导演罗伯特·斯文克执导，改编自WildStorm/DC同名漫画。原著漫画颇为血腥，共三册，出版于2003年至2004年，由Warren Ellis编写、Cully Hamner绘画。片名RED的含义为Retired, Extremely Dangerous（退休且极度危险），指的是的四位前CIA高级特工。知道某些秘密的他们，在退休后仍然成为CIA的头号目标。当一个装备精良的刺客竟然闯进一个老CIA的家，并意图杀死他时。他决定集结几位老友先下手为强，来到CIA总部，揭开美国历史上的一个大阴谋。



算计：七天的死亡游戏
The Incite Mill

本片改编自米泽穗信同名小说，担任导演的是中田秀夫，他曾执导过《午夜凶铃》、《鬼水怪谈》等恐怖片的。影片中，在每小时11万2000日元高额薪酬的诱惑下，10位应征者聚集在一起，准备参与心理调查实验。他们被带到名为“暗鬼馆”的神秘场所，在那里展开了一场“模拟”杀人推理游戏。按照规则，不论是杀人者、被害者、侦探或证人，都能够获得额外的奖金。结束游戏的方法有两种，一是等到7天后实验结束，一是剩下两位生还者的时候。但在游戏第二天，便有人真正的死亡了，情况开始失控，怀疑、猜忌、恐惧随之而来……故事在保留自身特色的基础上，也包含了不少向推理名著致敬的桥段，如《无人生还》里的十个小泥人、《斑点带子案》中的拨火棒等。P

北美PC游戏销量榜

（2010年9月5日～9月12日）
数据来源：Steam

名次	中文名	英文名	开发商
1	百战天虫——重装上阵	Worms Reloaded	Team 17
2	黑手党 II	Mafia II	2K Czech
3	英雄连完整包	Company of Heroes Complete Pack	Relic
4	战地——叛逆连队2	Battlefield: Bad Company 2	DICE
5	席德·梅尔的文明 V	Sid Meier's Civilization V	Firaxis Games
6	骑马与砍杀——战团	Mount & Blade: Warband	Taleworlds
7	黑手党 II 数字豪华版	Mafia II: Digital Deluxe Edition	2K Czech
8	使命召唤——现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward
9	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Eugen Systems
10	求生之路2	Left 4 Dead 2	Vavle Software

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年9月12日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	17.54%
2	突袭	Sudden Attack	9.62%
3	魔兽世界	World of Warcraft	8.18%
4	魔兽争霸 III	Warcraft III	6.95%
5	特种部队	Special Force	5.38%
6	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	5.37%
7	天堂	Lineage	5.00%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.85%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.20%
10	天堂 II	Lineage II	3.63%



STEAM 果然棒

■榜评人 大漠小虾

并不是说微软的Games for Windows已经不行了，但是Steam最近还是争取到几个大作的独家数字发行权，比如2K Games的《黑手党 II》和《席德·梅尔的文明 V》就是只在Steam进行数字发行的，从安装界面开始就呈现出一水儿的Steam客户端风格，在以往的大作中还是不多见的。

2K Games这么死心塌地把产品线交给Steam自然是在以前的合作中感到有利可图，我敢说我认识的好几个人都趁着“文明”的完全版大促销时花钱去买了一套。当然Steam也不完全是靠甩卖古董破烂起家的，如果真是这样，那它和其它几个欧美地区的数字销售网站就没有什么区别。它的明智之处在于，Steam的火爆始终是用自家的产品线来带动的。在“半衰期”系列迟迟没有新作的情况下，Vavle Software很聪明地发行了“求生之路”系列；当“求生之路”的玩家都在等待DLC时，他们还能捣鼓出《异形丛林》这样看似小品但又素质极高的作品。相比之下就算是Games for Windows也没有这样的核心竞争力呀。

啊，别误会，我可不是Steam的枪手，Steam在国内也没有分公司。我只想说，数字发行的大行其道对游戏业的确是个很好的促进，而且有Games for Windows和Steam这样旗鼓相当的对手，对小型游戏开发者、对古董游戏清仓者、对独立游戏制作人都是个福音。PC游戏平台化是个不错的趋势，想想有一天，你不必一下访问10个网站，只要登录Steam就能看到新游戏的新闻，下载到它的试玩Demo，一点也不输给PSN或者XBLA，是不是很棒呢？

没错，我喜欢这么脑补，因为我就是那种会把Steam上的每个Demo都下回来看看但从来不会掏钱买正版的人。

邮发代号：082—726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007—0060 / CN11—3751/TN